VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PCFormat

MAJ 2004 27 1150 SIT

CD IZDAJA

64-BITNO IGRANJE

Kakšen hitrostni pospešek boste resnično dobili?
Prinašamo vam prvi test hitrosti 64-bitnega sistema

POTEGNITE NAJVEČ IZ NAJNOVEJŠIH IGER

Spremenite svoj PC v medijski center

Vse, kar potrebujete za gledanje videa, poslušanje glasbe in še kaj!

Zakaj izmenjava datotek koristi industriji

» **Zakaj morajo otroci stopiti pred sodnika?**

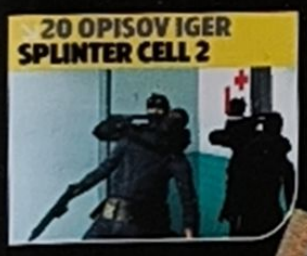
» **Laži, ki se počasi spreminjajo v zakone!**

» **Kako bo EU uveljavila svoja pravila igre?**

SUPERTEST

12 PROJEKTORJEV

Zakaj so boljši kot TV in katerega se splača kupiti



velikanski opis GeForce 6800

NAJOKUSNEJŠA KARTICA VSEH ČASOV!

Preizkusili smo grafično kartico, ki si je vsi želijo, in vam razkrili, kako dobra je resnično nVidiina jed meseca

NOVA OBLIKA
PCFormat je zdaj še lepši in boljši!

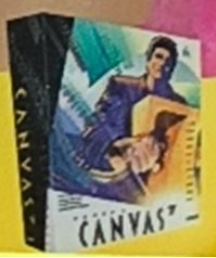
Manj napak & več hitrosti

Prvi del male šole Windows XP

ISSN 1580-8203
MAJ 2004 / 27 / 1150 SIT
9 771580 820005

CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 95.000 SIT

» CELOTEN CANVAS 7 » CELOTEN GAMES FACTORY PRO » COLIN MCRAE RALLY 04 » CELOTEN ACE MONEY » CELOTEN BROWSERBOB LIGHT » TOCA RACE DRIVER 2 » EUDORA 6.1 » ŠE VEČ



X-black Serija
Najnovejša tehnologija!

Novi 17-palčni LCD s tehnologijo X-black se ponaša z večjo svetlostjo in boljšim kontrastnim razmerjem, s čimer iz vsake prikazane slike izvabi največje. Žive barve in globoka črnina še posebej pridejo do izraza pri pregledovanju in urejanju digitalnih fotografij, večja barvna globina in bolj žive barve pa pomenijo dodaten bonus pri vsem, kar si ogledujete na zaslonu. Ljubitelji filmov na DVD ploščah in igralci iger bodo navdušeni nad odzivnim časom, ki je pri novem monitorju SDM-HS73P samo 16 ms. To zagotavlja ostro in jasno sliko tudi takrat, ko je na zaslonu največ akcije.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17"
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 400 cd/m²
- odzivni čas 16 ms
- "ECO MODE" tehnologija - pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15, 3 leta garancije

S Serija
Prvi v vrsti!

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 15", 17" in 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1, 500:1 ter 600:1
- resolucija: 0.7 MegaPixels (1024x768) in 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 160°:140°, 160°:160° ter 170°:170°
- vhodni signal: HD15
- možnost sive ali črne barve, TCO99 in TCO03, 3 leta garancije

X Serija
eXtra slog, eXtra moč!

Novi modeli zaslonov X73 in X93 so preprosto eXtra lahko po izgledu kot po tehnologiji. Mehke linije in umirjena eleganca z najnovejšo tehnologijo predstavljajo idealno rešitev tako za vaš dom kot tudi za vašo pisarno. Monitor je nastavljiv tudi po višini, tako, da si še lažje prilagodite računalniško okolje.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17" in 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1 in 600:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 300 cd/m²
- vidni kot: 160°:140° ter 170°:170°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- možnost sive ali črne barve, TCO99 in TCO03*, 3 leta garancije

HS Serija
Napreden Sony monitor v treh barvah!

Napredna, sodobna elektronika ujeta v edinstvenem oblikovalskemu dosežku Sony oblikovalcev se lepo poda v vsak interier. Uživajte v izjemni svetlosti in svežini barvnih podob z napredno varčevalno "ECO-mode" tehnologijo. Edinstven slog, sijajne lastnosti in očarljive odlike postavljajo HS model korak pred ostalimi. Monitorji so dobavljivi v treh barvah in sicer v beli, črni ali v modri.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17" in 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1 ter 700:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 160°:140° ter 170°:170°
- vhodni signal: HD15
- možnost v beli, črni ali modri barvi, 3 leta garancije

HX Serija
Multimedijski prvak!

Najprednejši modeli serije HX vam zagotavljajo še več zadovoljstva zahvaljujoč zvočnemu sistemu "Sony SRS WOW Surround Sound system" in večji svetlosti ekrana. Vsi modeli imajo vrtljivo premično stojalo, izberete pa ga lahko v črni ali srebrni barvi. HX modeli so vaša najboljša izbira neglede na to ali ga uporabljate za čisto navadne računalniške naloge, postavljanje internet strani, igranje iger ali obdelavi in gledanju video posnetkov in fotografij.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17" in 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1 ter 800:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 400 cd/m² in 450 cd/m²
- vidni kot: 160°:160° in 170°:170°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- možnost sive ali črne barve, 3 leta garancije

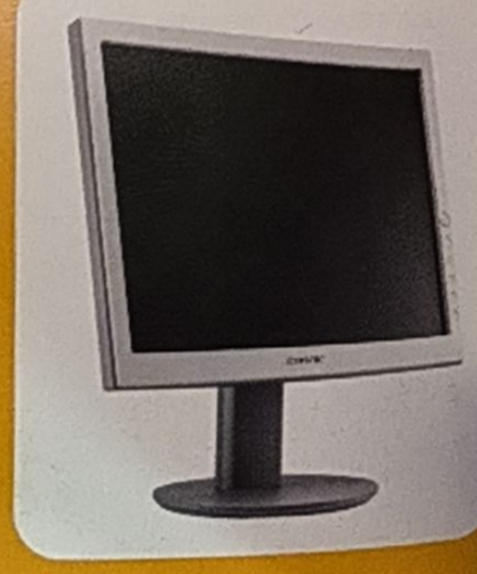
* Eco-Mode™ - precizna nastavitev monitorja z enim pritiskom na gumb. Tehnologija ni le ergonomična prikladnost, hkrati vam znižuje obratovalne stroške, ki se kaže v daljši življenjski dobi monitorja in varčevanju z energijo.

SONY 17" LCD

S73H V POMLADNI AKCIJI S POSEBNO 4 LETNO GARANCIJO

109.900

cena v SIT z DDV-jem

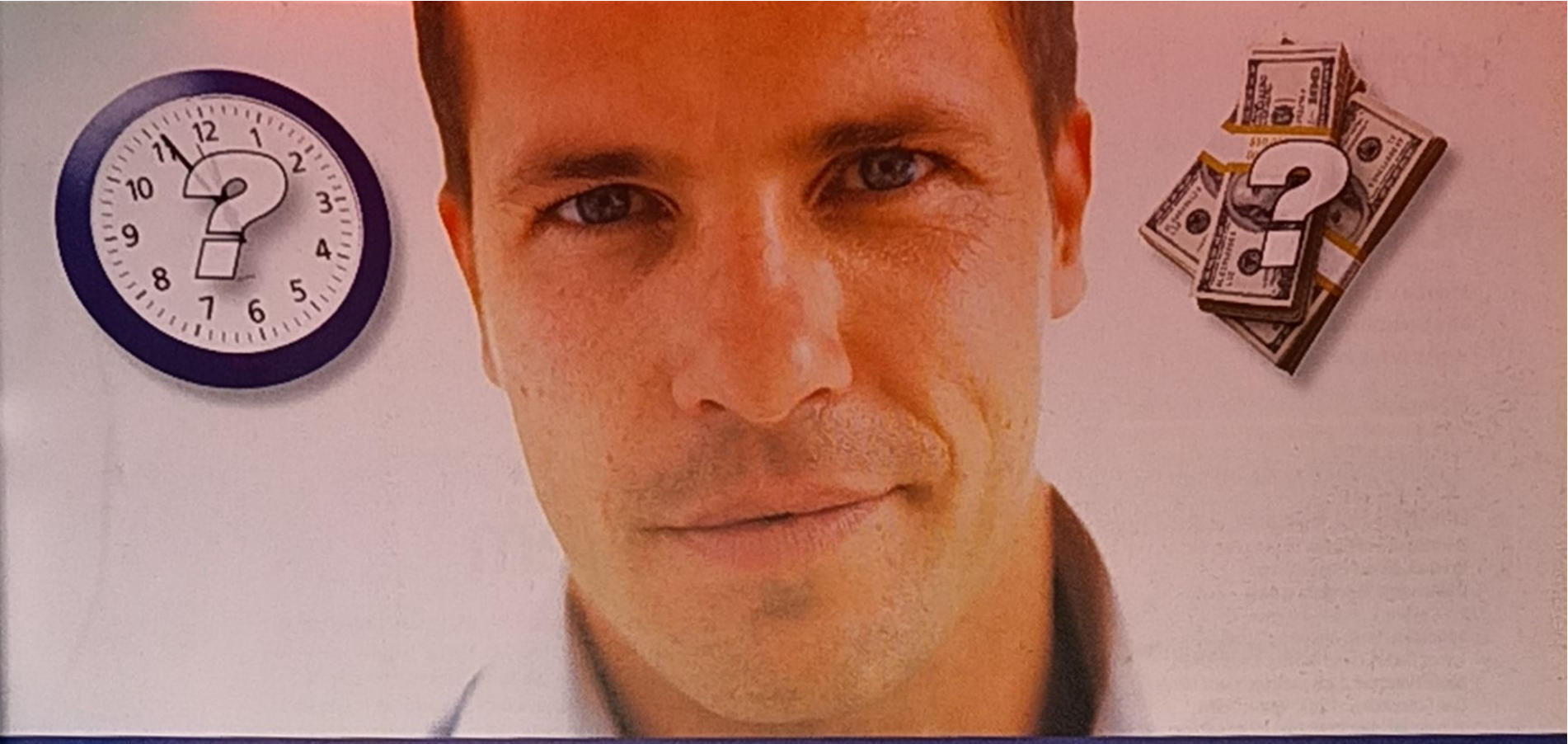


Nekaj tehničnih podatkov: • Velikost zaslona 17 palcev • Odzivni čas zaslona LCD (prižgi : ugasni piko) 4 : 12 ms • Ločljivost (milijoni pik / pike) 1,3 / 1280 × 1024 • Svetlost 250 cd/m² • Kontrastno razmerje (največ) 500:1 • Kotna vidljivost (H:V) 160° : 160° • Tehnologija Eco-Mode • Vhod za signal HD15

CHS

Pooblaščeni prodajalci:
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; **Anni d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Ec d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **Harvey Norman**, Ljubljana, tel.: 01 585 50 00; **Kotar d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 283 94 44; **Marand Maribor d.o.o.**, tel.: 02 229 72 22; **Računalniki Bocom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 300 13 00

SONY



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-**5140**

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-**5150D**

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM Proprinter XL, Epson FX-850
- samodejni podajalnik za 50 listov, kuvert, kartonov, ...

HL-**5170DN**

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje tiskalnika

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

(p)ostanite zmagovalec!

HL-**5140**
HL-**5150D**
HL-**5170DN**

Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion **Trion, d.o.o**, *Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12, f 01 563 40 20*

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Boštjan Krajnc, Peter Grebenar
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, , Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Suzana Gruber
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji FHM in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavolja jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

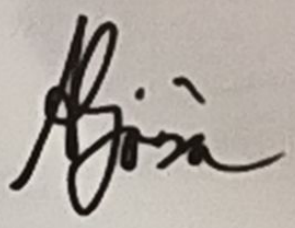
Vonj po novem

Začelo se je kot drobna ideja. Ne, v bistvu se je začelo kot droben utrinek. Ja, tako je bilo. Bila je velika zabava uredništva in bile so temu primerne količine jedače in pijače. No, ja, v bistvu za jesti niti ni bilo tako zelo veliko. Kakor koli že, ravno ko je zaloga opojnih tekočin začela zaskrbljujoče izginjati znano kam, se je nekje tam zunaj, visoko nad našo streho, utrnila zabavna misel. Zaenkrat ni pripadala nikomur, zato je blisknila navzdol, da bi si poiskala lastnika. Bila je tako hecna in specifična, da bi bilo prav trapasto, če bi šla v nič. Odskočila je od strešne kritine in švignila po dimniku navzdol. In tam spodaj je bil njen cilj. Zadela ga je z majhno močjo, a je sprožila veliko stvar. Nekaj ljudi je tiste noči spreletelo spoznanje, da je skrajni čas, da *PCFormat* zamenja obleko.

Nihče ni mislil, da je bila prejšnja že zguljena ali, bog ne daj, stara. Vsakih nekaj mesecev se v glavah vsake dobre uredniške ekipe pač nakopiči toliko novih odličnih idej, da jih je preprosto treba zliti na papir. Vendar pa v praksi to ni izvedljivo tako naglo kot v prispodobi. Dolge tedne smo se praskali po prečkah, izmenjevali mnenja in pridno delali. Ko smo končno ločili jagode od vijakov, smo vse preostale zmagovalne domislice odločili poimenovali novi *PCFormat*. Posebej nas veseli, da ste mnoge od pravih domislic prispevali tudi naši bralci, zato verjamemo, da boste več kot samo zadovoljni s spremembo. Mi vsekakor smo.

To pa ni edino presenečenje, ki smo vam ga pripravili. V veliko radost mi je, da ob fanfarah najavim, da vas nekje v tej številki čakajo tudi prispevki našega starega bojnega kamerada – enega in edinega Tomaža Kotnika. Starejši bralci verjetno ne bodo imeli težav s prepoznavanjem njegovega unikatnega sloga pisanja, ostali pa se pripravite na smrtonosne doze humorja.

Tako, zdaj pa le pogumno obrnite list naprej... čas je, da se končno seznanite z vašo prihodnostjo..



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

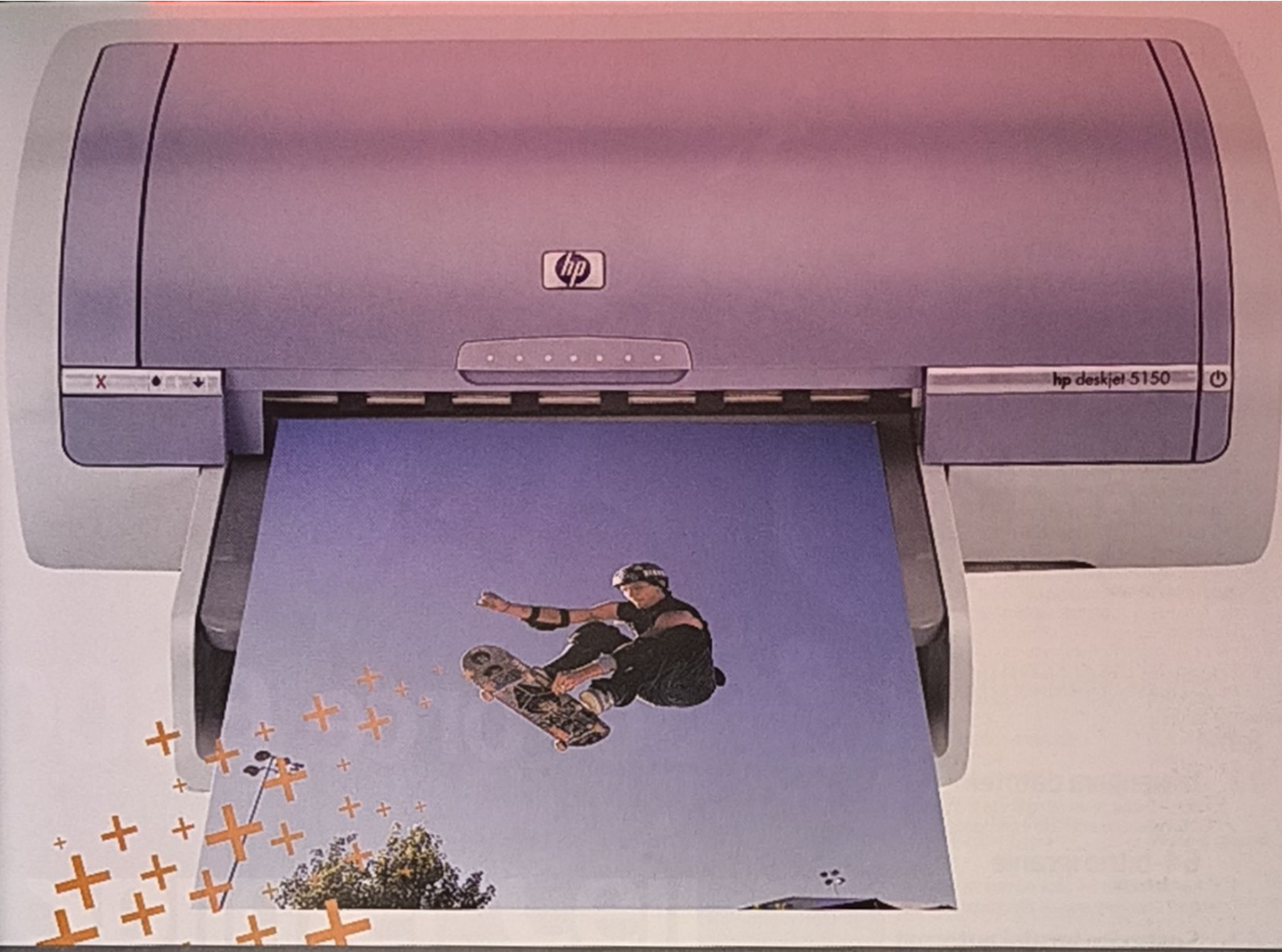
BARBARA
Pred kratkim je ugotovila, da ji je strašansko všeč beseda traparija. Kar se vsem ostalim zdi navadna traparija.

MIŠO
Za njega so vsi ljudje gmirehi, grehneh ali gengere. Kaj od tega je bolje biti, še ne vemo, vemo pa, da je vse bolje od biti hepan.

IVO
Ker vemo, da je predsednik ljubiteljskega kluba črne barve, smo se odločili njegovo sliko prilepiti na najbolj belo stran v reviji.

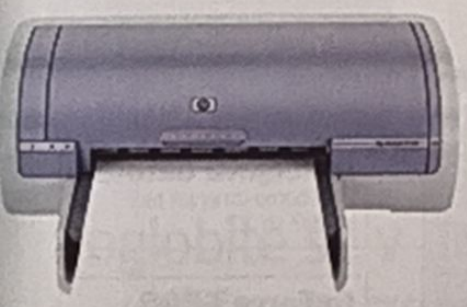
JANJA
Skrivoma se navdušuje nad glasbeno zvrstjo turbofolk. Zadnje čase nas grabi panika, saj se navdušuje vedno manj skrivoma.

PETER
OOdločil se je, da si bo pustil rasti dodaten par rok, da bo zmogel vse naloženo delo. Kljub pridnemu gnojenju ni zraslo še nič.



Pozor, akcija!

Barvni tiskalnik HP Deskjet 5150 vam ponuja razkošje barv, s katerimi boste odslej drugače gledali na svet. Zaradi hitrega izpisa vrhunske ločljivosti, barv fotografske kakovosti, samodejne izbire papirja in prijazne akcijske cene boste tudi vi z veseljem stopili v akcijo.



HP Deskjet 5150

ločljivost do 4800 optimiziranih dpi
do 14 str. / min. pri barvnem tiskanju
do 19 str. / min. pri črno-belem tiskanju
izpis fotografij vseh velikost z robovi
ali brez roba v velikosti 10x15 cm in A4
optimizirano tiskanje
možnost obojestranskega izpisa

hp invent

več informacij na: www.hp.com/si/deskjet

Izdelke lahko kupite v bolje založenih trgovinah Big Bang, BOF, Comtron, E-misija, Harvey Norman in Merkur po vsej Sloveniji.

2004 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo.
wlett-Packard d.o.o., Tivolska 48, 1000 Ljubljana.

OBRNITE NA...

novice
napovedi
opisi
vodiči

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PCF
str. 108

GeForce 6800

Spoznajte najboljšo grafično kartico, kar smo jih kdaj videli... srečanje so organizirali fantje pri nVidii, tehnični čarovniki iz Kalifornije.

v tej številki

Teme

22 **Izmenjava datotek**
Zdaj, ko smo že vsi zabredli v ta greh, kaj čaka glasbeno industrijo v prihodnosti?

28 **64-bitno igranje**
Kaj prehod na 64 bitov pomeni za igralce iger? Pogovorili smo se z ljudmi pri koritu

47 **Sestavite igralni avtomat**
Pretvorite vaš stari PC v pošastno močan in zabaven igralni avtomat!

78 **Spremenite vaš PC v medijski center**
Celo zelo pohleven PC zmore urejati video, predvajati MP3-je in organizirati slike na disku

84 **Predelajte dlančnik**
Popoln vodič skozi predelavo vašega dlančnika v nekaj zares uporabnega

Od blizu

9 **Novice**
Kaj se je ta mesec zanimivega zgodilo

10 **Opremljeni**
Za kaj boste zapravljali v prihodnosti

12 **Tomaževe sladke igre**
Novice iz razgibanega sveta iger

16 **Demis Hassibis**
Govorili smo z genialnim razvijalcem

Obširni testi

19 **TV kartice**
Glejte nogomet medtem ko tipkate

38 **Osnovne plošče**
Katera plošča za Intel P4 nas je prepričala?

96 **Projektorji**
Kdo še sploh potrebuje plazmatski zaslon?

V tej prepolni številki...

64-bitov
Prihodnost iger je slastna. Prepričajte se o tem str.28

Projektorji
Korak do popolne slike. Razmišljajte na veliko str.96

20 iger
Opisi in napovedi str.53

V osemdeseta
Retro igranje je zakon str.48

Nakupovalni vodič
Procesorji, grafične kartice, trdi diski... str.108

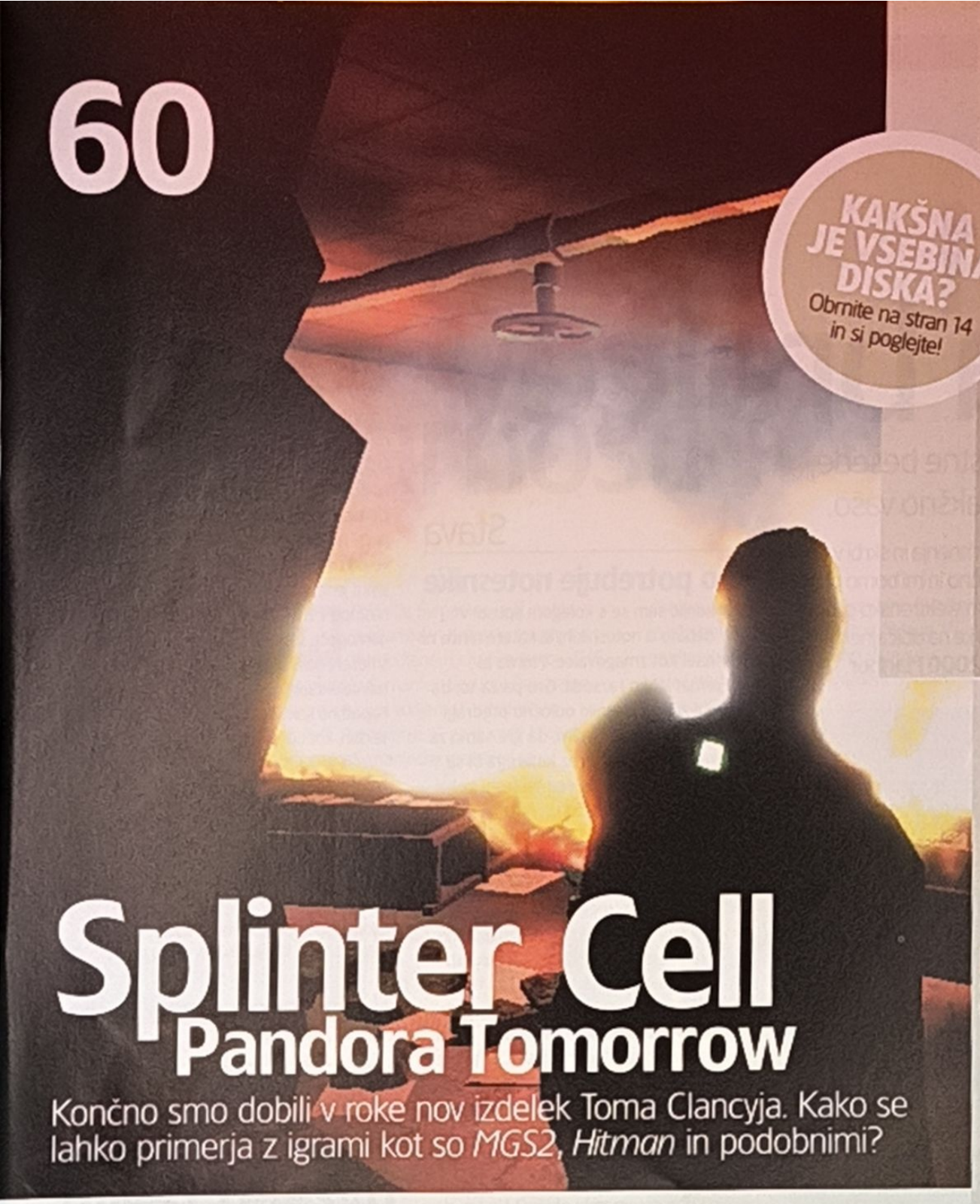
PC – medijski center
Naj vaš PC postane središče dogajanja str.78

Izmenjava datotek
Pa si bomo izmenjali tudi krivdo? str.22

GeForce 6800
Težko pričakovani opis str.36

Spoznajte WinXP
Strokovnjaki pomagajo str.86

Programi, igre
Celotni programi in demo različice iger CD/DVD



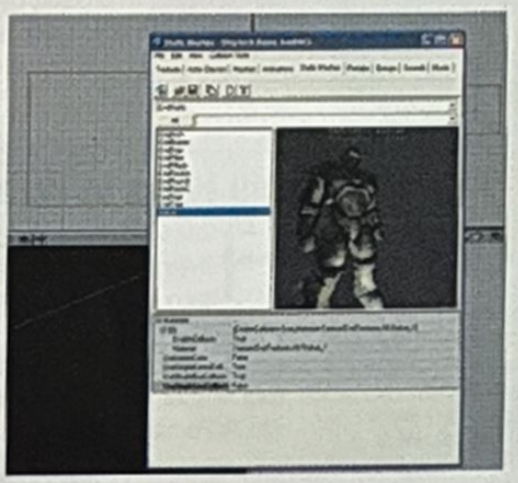
60

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA?
Obrnite na stran 14 in si poglejte!

Splinter Cell
Pandora Tomorrow

Končno smo dobili v roke nov izdelek Toma Clancyja. Kako se lahko primerja z igrami kot so *MGS2*, *Hitman* in podobnimi?

Poglobite se v drugi del vodiča po izdelovanju stopenj za Unreal Tournament! Tokrat že skoraj profesionalno.
str.72



Preizkušeno

36 **GeForce 6800**
Grafična kartica, ki bo pometla z naslednjo generacijo konzol

38 **Osnovne plošče**
Test osnovnih plošč za Intel P4

40 **Pentax Optio 30**
Simpatičen digitalni fotoaparat

43 **Programska oprema**
Preizkusili smo lep kup programja

Manjši testi strani 40-44
Ohišje EnLight EN-7247DB, ohišje Lubic Airplane, MP3 predvajalnik Canyon CN-MP1, monitor Philips 170T4FS, pretvornik AverKey Lite, vodno hlajenje Asetek, regulator vrtljajev ComboSpy, Canyon CN-WF506, zapisovalnik DiVid Burner, AVX Music Server.

Igre

54 Perimeter
55 Thief 3
56 Republic Commando
58 UT2004
60 Splinter Cell 2
63 Desert Rats
64 C.S.I.: Dark Motives
64 Midnight Nowhere
65 Gangland
66 Painkiller
68 Journey to Centre of the Earth
68 Sacred
68 Singles
70 Kill.Switch
71 Krajši opisi
72 Izdelava stopnje

Nakupovalni vodiči

Pomagamo vam pri nakupih, ustvarjanju stopenj in izboljšanju sistema

108 **Procesorji**
Procesor ni nikoli dovolj hiter – kupite pravega

110 Grafične kartice, grafični čipi, zapisovalniki DVD

111 Trdi diski, zvočne kartice, nabori čipov

Odklop

112 **Spletno igranje**
Podajte se na spletne pustolovščine

117 **DVD kotiček**
Opisi najnovejših filmov na DVD

118 **Spletna stran**
V enem dnevu okoli spleta

119 **Mod meseca**
Doma narejeni PC

120 **Kristalna krogla**
Pokukali smo v prihodnost

121 **Kisli možgani**
Umovanja vseh vrst

122 **Dezinformator**
Vedno prisotna rubrika

Stalne rubrike

12 Pisma bralcev
14 Vsebina diska
76 Naročite se
77 Naslednji mesec

Pisma bralcev

Ko se naveličamo tipkati lastne besede, prav radi preberemo tudi kakšno vašo.

Pišite nam! Pošljite nam vaša razmišljanja, mnenja in skrbi v zvezi z revijo, PC-jem ali življenjem na splošno in mi bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas. Pošljite nam elektronsko pošto na naslov: **pisma@pcformatslo.net** ali črke na običajnem papirju na: **PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

PISMO MESECA

Kam gre inteligenca?

Zase lahko rečem, da precej dobro poznam igričarsko sceno. Igre sem igral že na Spectrumu, kasneje na Amigi, potem pa sem preklopil na PC-je. Do sem vse lepo in prav, me pa zadnje čase nekaj hudo skrbi. In sicer to, da postajajo konzole tiste, ki vedno bolj diktirajo svoj poneumljajoč tempo v industriji. Naj pojasnim, preden me lastniki PlayStationov in Xboxov linčajo. Bilo je obdobje, nekaj let nazaj, ko so bile igre za PC zelo kompleksne in inteligentne. Tu bi omenil *Deus Ex*, *Baldur's Gate 2*, *Grim Fandango* in podobne. Danes pa se vse igre razvijajo hkrati za vse platforme in ker so konzole namenjene širši populaciji, so tudi temu primerno poenostavljene. Poglejte samo, kaj se je zgodilo z *Deus Ex 2*. Še vedno je odlična igra, ampak kam je šla vsa globina, ki jo razvajeni lastniki PC-jev ljubimo? In kaj se dogaja s pustolovščinami? Čisto bodo izumrle. Vsaj tiste inteligentne, kakršne so znali delati pri Sierri in Lucasu. Danes strašijo samo še neki bedni *C.S.I.*-ji, medtem ko so odpovedali *Full Throttle 2* in *Sam & Max 2*. Bojim se, da nas v prihodnosti ne čaka nič dobrega, igre gredo v isto smer kot filmi – vedno bolj bodo "hollywoodske", kar pomeni veliko posebnih učinkov, veliko akcije in malo vsebine. Razvijalci gledajo samo še na denar, nihče več ne dela iger iz navdušenja, tako kot v starih dobrih časih.

Mirko, Ptuj

Nekako podobne ideje smo imeli tudi mi v februarski številki PCF, ko smo se v uvodni novici spraševali, če bodo igre za PC nekoč zaradi konzol celo povsem izumrle. Mi smo bili torej še za odtenek bolj črnogledi od tebe. Kakor koli že, tvoje razmišljanje je zanetilo še eno vročo debato v uredništvu, zato smo te odločili proglasiti za tomesečnega zmagovalca. Da boš bolje pripravljen na pohod oziroma prihod konzol, ti podjetje VideoToP (www.videotop.si) poklanja igralni plošček Thrustmaster Modena 360 Upad Force. Uživaj.

NAGRADA

Vsak mesec bo pisec izbranega "pisma meseca" prejel lepo nagrado. Seveda smo strašno veseli vsake pohvale in kritike *PCFormata*, v vsaj enaki meri pa smo veseli tudi drugačne sorte komentarjev. Skratka, če si sposodimo besede velikega Douglasa Adamsa, pišite o življenju, vesolju in sploh vsem. Naj se vas sliši! Nagrade bodo vsekakor vredne tistih petnajst minutk, kolikor boste potrebovali, da zlijete dušo/žolč/srce/kavo na papir ali tipkovnico.

Stava

Kdo potrebuje notesnike

Zadnjič sem se s kolegom spustil v debato o notesnikih, iz katere nihče ni izšel kot zmagovalec. Morda bi *PCFormat* lahko razsodil. Gre pa za to, da se meni zdijo notesniki odločno predragi za to, kar ponujajo. Trdim, da gre samo za šminkerski dodatek, brez katerega bi se svet še vedno vrtel, kolega pa trobi nekaj o nujnosti tovrstnih računalnikov. Me prav zanima, koliko tistih, ki je notesnik kupilo, ga je kupilo zaradi tega da ga bo dejansko uporabljalo. Njihove cene so običajno dvakrat višje od namiznega računalnika z isto konfiguracijo, pa še monitor je miniaturen. In na koncu ti stvar še crkne po kakšnih petih urah in jo moraš postaviti na mizo ter priključiti na "štrom", tako kot vsak drug računalnik. Za štiristo jurjev, kolikor stane povprečen notesnik dobi človek že peklensko dober PC. S kolegom sva se šla staviti, glede tega, komu boste dali prav. Povejte mu, da so notesniki samo za važiče, ki hočejo impresionirati mimoidoče. Aha, mimogrede, revija je super. Kaj je s temi novicami o spremembi oblike? Upam, da ne boste udarili mimo.

VLADO
Črešnjevec

Kot ljudje, ki se veliko selimo iz enega konca na drugega, se bomo morali postaviti na stran tvojega kolega. Ni ga čez pisanje člankov ali nažiganje Call of Duty na kakšnem dolgočasnem sestanku ali predavanju. Verjetno so se ti tudi prenosni telefoni sprva zdeli neuporabni, zdaj pa, priznaj, tako kot mi, ne moreš več brez njega. Čeprav si stavo izgubil (za tvoje dobro upam, da ni bilo kaj vrednega), verjamemo, da se ti bomo vsaj delno odkupili z novo obliko. Všečna, a ne?

Komiki

Bill Hicks in ostali

Hvala ti, *PCFormat*, spremenil si mi življenje. Na bolje, seveda. Že pred časom se mi je zbudilo zanimanje za DVD *Totally Bill Hicks*, ko ste mu dali visoko oceno v enem izmed DVD kotičkov. Potem sem na stvar malo pozabil, v februarski številki *PCFormata* pa sem na strani 60 slučajno zagledal zaslonski posnetek iz tega dokumentarca in nato zasledil še debato na *Formatovemu* forumu – takrat sem se dokončno odločil, da bom DVD nabavil. In, povem vam, ni ga bilo lahko dobiti. Pri nas ga nikjer nimajo, kar je naravnost sramotno. Nazadnje sem bil prisiljen skočiti na **Amazon** in si stvar naročiti tam. In, bog, kako mi ni bilo žal. Bill Hicks je (bil) najbolj inteligentno duhovit človek v vesolju. Dokumentarec o njegovem življenju in smrti je fenomenalen, posnetek njegovega nastopa v živo pa je popolnoma nor. Čisto nemogoče se je odločiti, kateri del je najbolj smešen, povsod sem scal od smeha: teksaški neintelektualci, fore o krščanstvu, ameriški napad na Irak... tip je genialen tako po svojih tekstih, kot po samem nastopu.

Zanima me, če poznate "formatovci" še kakšen tovrsten DVD, ki bi se ga splačalo pogledati. Pomagala bi tudi kakšna spletna stran, na kateri bi bili morda kakšni nastopi. Lahko tudi od katerega drugega komika – trenutno jih še ne poznam, bi pa rad o tej sceni izvedel čim več. Bilo bi naravnost super, če bi kakšen posnetek dali na vaš DVD. Morda bo stvar zgrabila še koga drugega. Navsezadnje bi bilo škoda, če ga ne bi.

NIKO
Ljubljana

Nas strašno veseli, da smo te izobrazili v tej smeri. Tudi po naših pisarnah se sprehaja precej Billovih oboževalcev, a nobeden ni tako s srcem pri stvari kot Barbara (ki je Hicksomanijo v naših pisarnah bistvu zakuhala). Če boš imel kakršno koli vprašanje v zvezi z njim ali komiki in njihovimi nastopi na splošno, ji brez obotavljanja pošlji električno sporočilo na **barbara@videotop.si**. Ena izmed njenih najljubših spletnih strani je **www.sacredcow.com**, kjer si boš lahko brezplačno ogledal kar zajeten kupček odlomkov nastopov nekaterih najbolj nadarjeno udarjenih svetovnih komikov (Bill Hicks, Doug Stanhope...). A pred gledanjem se ne najej preveč, da ko se boš razpočil od smeha, ne bo prevelike packarije.

DESNO Stvar je takšna: lotite se tipkanja pisem, ali pa bomo postali konkretno grobi.

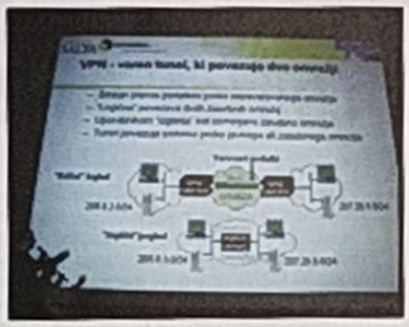
Novice

Dan varnosti

Predstavitev na nivoju.

Podjetje Symantec je 8. aprila v ljubljanskem Koloseju skupaj z distributerjem svojih izdelkov, CHS, organiziralo Symantec Security Day, namenjen predvsem vodjem IT slovenskih podjetij. Predavanje, ki ga je vodil Michal Stachnik, Symantecov manager za distribucijo za centralno in vzhodno Evropo, je bilo razdeljeno v tri tematske sklope. V prvem delu so se udeleženci seznanili s Symantec Security Management System, vsestrankim varnostnim sistemom, sestavljenim iz različnih komponent, ki uporabniku omogočajo izbiro in namestitev želenih varnostnih aplikacij. Sistem temelji na arhitekturi SESA (Symantec Enterpirse Security Architecture), odprti varnostni tehnologiji, ki omogoča tudi hitro in enostavno integracijo z varnostnimi rešitvami drugih proizvajalcev.

Drugi del predavanja je bil posvečen sistemu zaščite pred vdori v omrežja (Intrusion Detection System) imenovanem ManHunt, ki omogoča napredno odkrivanje vdorov, analizo groženj v realnem času in s pravili ustvarjen odgovor na te vdore, ki zavaruje poslovno omrežje pred zlonamernimi aktivnostmi in napadi DoS. V zadnjem delu so se udeleženci seznanili še z družino namenskih naprav Symantec Gateway Security 5400, namenjenim poslovnim okoljem. Ponujajo popolnoma integriran požarni zid, mehanizme za preprečevanje in zaznavanje vdorov, ki temeljijo na anomalijah protokolov in opisih, virusne rešitve, filtriranje vsebine, ki temelji na naslovih URL, zaščito pred neželeno e-pošto in z IPSec skladno tehnologijo za navidezna zasebna omrežja (VPN).



Tiskovni dogodek Allied Telesyn

30. in 31. marca je v Badnu pri Dunaju potekal tiskovni dogodek Allied Telesyn. Na njem so zbranim novinarjem predstavili dosedanje dosežke podjetja, trenutne tehnologije, ki jih ponujajo, in vizijo prihodnosti. Allied Telesyn je rastoče podjetje, ki se je specializiralo v proizvodnji omrežne opreme tako za domače uporabnike, kot tudi za velika podjetja.

Najbolj zanimiv del konference za novinarje je bila napoved Allied Telesyna o podpori za t.i Triple Play. Gre za opremo, ki bo omogočala prenos podatkov, videa in zvoka preko ene same širokopasovne internetne povezave. Prvo uspešno tovrstno omreženje v Evropi se že testira, navadni smrtniki pa na kaj takega ne moremo računati, saj je za uspešen in neprekinjen pretok podatkov potrebna vsaj sedem-megabitna internetna povezava. Je pa res, da je takšna ponudba vsekakor zanimiva, saj bo omogočala prenos celo 512 televizijskih kanalov visoke kvalitete preko porotokola IGMP.

Načrti Allied Telesyna za prihodnost vključujejo tudi začetek vzpostavljanja 10-gigabitnih omrežij, strojno podporo za IPv6 (ali tudi IPng, internetni protokol naslednje generacije oziroma nadgradnja obstoječega IPv4, ki bo omogočala 128-bitno naslavljanje) in podporo za standard SDH za sinhrono prenašanje podatkov preko optičnih omrežij.

Pametni Smarti

Biometrija ali statistična analiza živih organizmov je način identifikacije na podlagi določenih fizičnih lastnosti. Smarti, katerega stvaritelj je slovensko podjetje Sistemi TAB d.o.o., služi prav temu. Ljudi prepoznava po treh biometrijskih parametrih, in sicer po obrazu, premikanju ustnic in glasu. Uporabljati ga je mogoče za osnovno identifikacijo (in s tem pripomoči k večji varnosti v različnih ustanovah, kjer je to potrebno), za kontrolo pristopa, evidenco prisotnosti, krmiljenje naprav in strojev in še za kaj. Prepoznava biometrijskih parametrov je precej zanesljiva, zato ponujajo tovrstni sistemi visoko stopnjo varnosti.

Smarti je zasnovan tako, da na podlagi posnetih biometrijskih vzorcev izvede izbrano dejanje. Tako lahko shrani fotografijo osebe, odklene vrata, prižge luč, pošlje e-sporočilo ali SMS ipd. Zaradi fleksibilnosti omogoča Smarti tudi različne nivoje dostopa uporabnikov ter določiti urnike pristopa in prisotnosti. Tako lahko posamezniku enostavno omogočite ali preprečite dostop do določenih mest v podjetju in tudi spremljate vse, kar se dogaja v bližini Smartija, saj ta shranjuje vse informacije, opremljene z datumom, časom in sliko. Dodatna posebnost sistema Smarti je možnost pošiljanja video sporočil. Ko Smarti identificira osebo, kateri je video sporočilo namenjeno (na primer ko ta vstopi v stavbo ali v pisarno), ki to sporočilo tudi predvaja.

Poskrbljeno je tudi za dodatno varnost, saj omogoča sistem Smarti tudi možnost uporabe osebnih gesel (številk PIN), ki jih vnesete kar preko na dotik občutljivega zaslona.

Opremljeni

Ne zaspite v sedanjosti, prihodnost je veliko bolj zanimiva. Predstavljamo vam opremo, na krilih katere boste z lahkoto poleteli tja. Bodite opremljeni.

Optično skladiščenje

Philips DVDR1640K

Cena pribl. 50.400 Na voljo bo objavljeno Proizvajalec Philips Na spletu www.philips.com

Ljubitelji domačega kina – pripravite se na možnost skladiščenja 23Gb podatkov na en sam optični medij Blu-Ray, ki ga je predstavil Sony. Zahvaljujoč novim tehnologijam kompresije videa, kot je Microsoftov kodek WM9, pa bo 9Gb navadnega dvoplastnega DVD-ja čisto zadostovalo za celoten film v visoki kvaliteti. In če tej enačbi dodamo še Philipsov novi zapisovalnik 8,4Gb dvoplastnih medijev DVD+R, se nam zapravljanje cele gore denarja za zapisovalnik Blu-Ray preprosto ne zdi več najboljša ideja. Novi pogon se lahko pohvali celo s 16-kratnim zapisovanjem. Zdaj lahko torej zapolnite svojo knjižnico filmov DVD9. Fino, kaj?

Predvajalnik MP3

Rio Nitrus 4GB

Cena pribl. 58.000 SIT Na voljo bo objavljeno Proizvajalec Rio Na spletu www.rioaudio.com

Ko je bil lani avgusta prvič predstavljen Rio Nitrus, je bil prava uspešnica, zahvaljujoč 1,5Gb Microdrivu. Kljub temu, da je bil precej cenejši od primerljivih predvajalnikov s pomnilnikom Flash, pa 1,5Gb vseeno ni bilo dovolj, da bi nas prepričalo v nakup. Od takrat je Hitachi predstavil 4Gb različico diska, velikosti kartice CompactFlash, Nitrus pa je to hitro izkoristil in predstavil nov predvajalnik s primerno večjo kapaciteto. Gre za prav simpatično konkurenco Applovemu predragemu iPodu mini in Creativovemu MuVu 2. Zaradi pomanjkanja Microdrivov bomo pri nas na te predvajalnike morali še počakati.

Pametni telefon

Motorola E680

Cena še ni znana Na voljo v drugi polovici 2004 Proizvajalec Motorola Na spletu www.motorola.com

Če ste se spraševali, kako dolgo bo Motorola SonyEricssonu še dovolila monopolizirati trg pametnih telefonov, vam ponujamo odgovor – predstavljamo vam Motorolinega morilca P900. Namesto da bi se pridružili Nokii in SonyEricssonu in uporabili operacijski sistem Symbian, so se pri Motoroli raje odločili za drugačen pristop: E680 namreč poganja prirejena različica Linuxa. Pričakujemo lahko izjemno zmogljivo platformo, ki bo omogočala vse, od predvajanja glasbe do 3D iger. Ponuja RealPlayer in podporo za 3D Javo in, kar je verjetno najbolj dobrodošla lastnost, možnost predvajanja videa v formatu MPEG-4 in seveda zajemanje videa preko vgrajene kamere. Impresivno.

Medijski predvajalnik

Aiwa HZ-WS2000 in AZ-HS256

Cena 79.200 SIT in 64.800 SIT Na voljo na pomlad Proizvajalec Aiwa Na spletu www.aiwa.com

Čisto vsak proizvajalec elektronske opreme z Daljnega vzhoda in njihovi psi že imajo na trgu vsaj en predvajalnik MP3 z vgrajenim trdim diskom, zato nas ne preseneča, da se je tudi Aiwa pridružila povorki Microdrivov. Eden od modelov je oblikovalsko privlačni HZ-WS2000. Minimalistično ohišje skriva 2Gb 1-palčni disk. Predvajalnik je težek le 68g, debel pa 10,6mm. Za vse, ki sanjate o poštenem razbijanju po ušesih pa je Aiwa predstavila še AZ-HS256 – gre za predvajalnik MP3 z 256Mb pomnilnika, vgrajen v odlične slušalke.

POMLADNA AKCIJA
SONY 17" LCD
SDM S73H
POSEBNA 4 LETNA GARANCIJA
109.900
cena v sit z DDV-jem

Notesnik

Sony serije PCG-K

Cena od 470.000 SIT Na voljo Zdaj Proizvajalec Sony Na spletu www.sonystyle.com

Kljub temu, da je Apple s PowerBookom G4 pred tremi leti izzval oblikovalce notesnikov, so ti po večini obdržali oblikovno privlačnost povprečnega ruskega letališča. Še dobro, da imamo Sonyjevo paleto odlično oblikovanih notesnikov. Novo serijo PCG-K sestavljajo tanki, 15-palčni LCD modeli, ki jih poganjajo procesorji Pentium 4, na voljo pa so z najnovejšimi pogoni DVD+/-RW. Mogoče se vam to ne zdi čisto nič posebnega, a boste hitro spremenili mnenje, ko boste prvič ugledali zaslon s tehnologijo Xbrite – ti namreč zasenčijo celo večino klasičnih LCD monitorjev po svetlosti, kontrastu in jasnosti slike. In preden pričnete razglabljati o ceni, naj vam razkrijemo, da je Sonyjeva najnovejša serija cenovno presenetljivo dostopna.

Shranjevanje

400 Gb trdi disk Hitachi 7K400

Cena Še ni znana Na voljo Bo objavljeno Proizvajalec Hitachi Na spletu www.hgst.com

400Gb v enem samem 3,5-palčnem trdem disku? Kdaj se bo ta norija končala? Glede na to, da si trdi diski iščejo mesto v vse večjem številu potrošniških naprav, se potrebe po kapacitetah le še večajo. Prav zato lahko Hitachijevo najnovejše skladišče za podatke kmalu pričakujete v marsikateri napravi, ne le v naših računalnikih. Medtem pa se mi slinimo ob misli, kako bomo lahko na naših računalnikih shranili skoraj 500 filmov v formatu MPEG-4 ali 100 celotnih DVD-jev. Ko bo predstavljena še cena, se bomo najverjetneje začeli sliniti skozi oči, a gotovo bodo ti diski kmalu na voljo tudi za navadne smrtnike, saj bosta Maxtor in Western Digital gotovo kmalu predstavila konkurenčne izdelke. Terabajti gotovo niso več daleč stran.

Izmenljiv disk

Swissbit/Victorinox SWISSMEMORY USB

Cena od 13.000 SIT naprej Na voljo Zdaj Proizvajalec Swissbit/Victorinox Na spletu www.swissbit.com

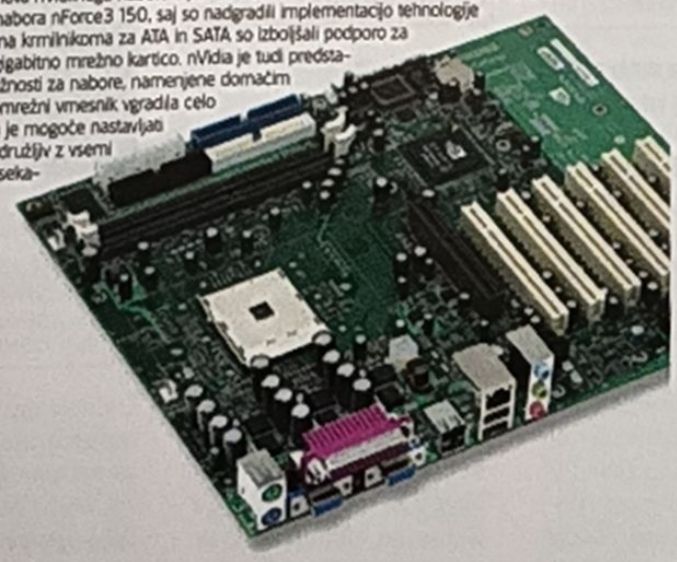
Pišite, demontirajte občutljivo elektroniko, dolbite luknje v... eee... stvari in ustvarite varnostne kopije vaših občutljivih podatkov – vse to lahko počnete z eno samo napravo, ki je plod sodelovanja med podjetji Swissbit in Victorinox. Gre za lep, rdeč žepni nožek, v katerem so združena vsa našteta orodja. Če smo čisto iskreni, je ideja, da bi že tako uporabni švicarski žepni nož popeljali v tretje tisočletje z vgradnjo USB pomnilnika, tako očitna, da nas čudi, da se tega ni kdo prej spomnil. Na voljo je s kapacitetama 64 ali 128Mb, polno opremljena različica pa vključuje pisalo, rdečo LED diodo, nož, izvijač in škarje. Obstaja tudi do teroristov neprijazna različica, ki nima nobene od ostrih komponent.

Nabor čipov

NVIDIA nForce3 250GE

Cena NIN Na voljo Zdaj (različni proizvajalci osnovnih plošč) Proizvajalec nVidia Na spletu www.nvidia.com

Dolgo pričakovana prenova nVidiinega nabora čipov za Athlone 64. Z nForce3 250GE so popravili večino pomanjkljivosti nabora nForce3 150, saj so nadgradili implementacijo tehnologije Hypertransport, z novima krmilnikoma za ATA in SATA so izboljšali podporo za diske, dodali pa so še gigabitno mrežno kartico. nVidia je tudi predstavila nove varnostne možnosti za nabore, namenjene domačim uporabnikom, saj je v omrežni vmesnik vgradila celo strojni požarni zid. Tega je mogoče nastavljati preko brskalnika in je združljiv z vsemi operacijskimi sistemi. Vsekakor gre za dobrodošel dodatek, če pomislimo na to, koliko virusom smo izpostavljeni.



www.LevelOne.si

novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

WebDOCK
dokument management sustav

Internet, temeljni sistem za shranjevanje, rokovanje in opravljanje s papirnatimi in digitalnimi dokumenti.

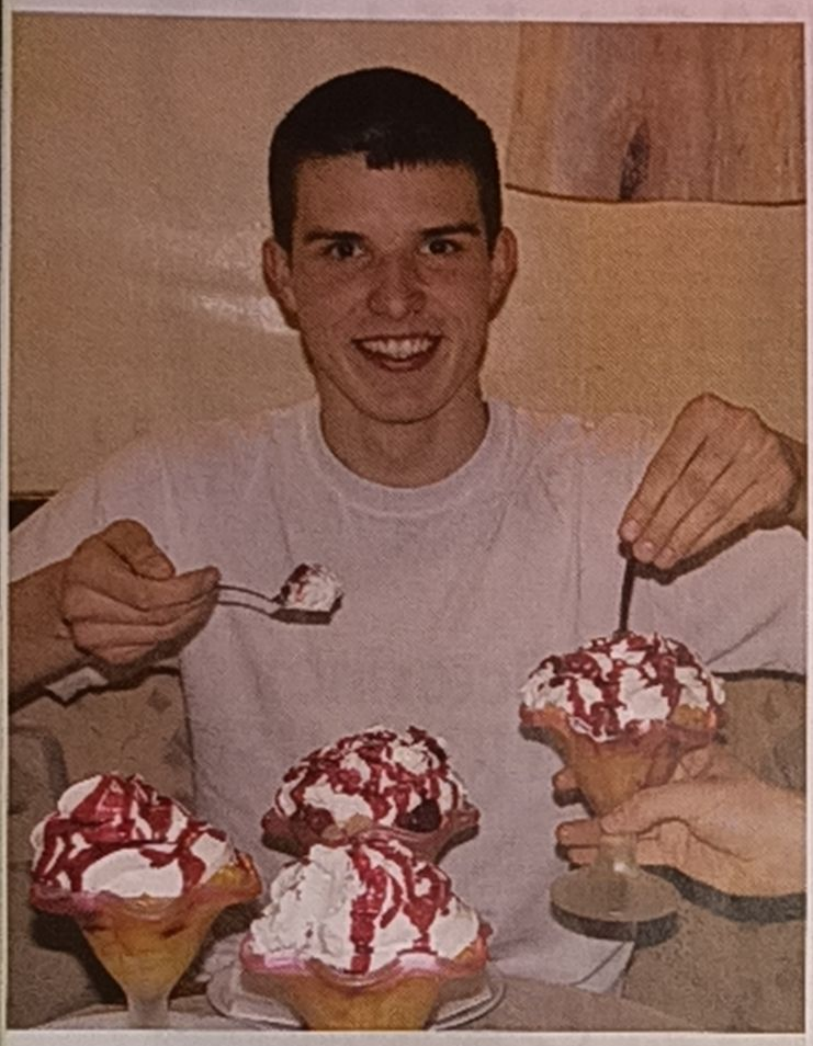
- *Če želite modernizirati poslovanje in vrniti nadzor nad arhivom?*
- *Če želite pisarno brez papirja in to uresničiti z minimalnimi stroški?*

Se z zaupanjem obrnite na nas!

Mi bomo poskrbeli za vaš arhiv, zato da se boste lažje posvetili svojem pomembnejšemu delu.

Smo ekskluzivni zastopniki za Republiko Hrvaško in Republiko Slovenijo Iščemo partnerje za območje Slovenije.

tel.: +385 51 211-019; faks: +385 51 320-992;
info@internet-arhiva.hr; www.internet-arhiva.hr;
internet arhiva d.o.o.



Zvok in slika kot se šika

Nasprotja se privlačijo. Pa ne v igrah.

Pred tedni je TVS vrtela nek tretjerazreden češki film o čarodeju Merlinu. "Biser" mi nikakor ne gre iz glave. Prvič, ker ne morem verjeti, za kaj gre denar od naročnin, drugič pa zaradi glasbene podlage. Zgodbo, postavljeno v srednji vek, so spremljali techno, občasno elektronski ritmi, ki so se razplamteli ob popolnem pomanjkanju akcije. Očitno je speči stražar za režiserja pač najbolj razburljiva stvar na svetu. Kar bojim se, kakšnega hudiča bi spravil skupaj ob snemanju dokumentarca o gnezdenju navadnih lastovk. Brž kone bi raztrgalo zvočnike!

A na žalost najdemo podobne primere ponesrečenega splava tudi v igričarski deželi. V zadnjih desetih letih so igre naredile velik preskok na področju bombardiranja naših čutov. Postale so grafične in glasbene umetnine, a zgolj odličnost obeh plati še ni zagotovilo za dobro izkušnjo. Prava umetnost se namreč skriva v usklajenosti. In te je včasih celo manj kot v preteklosti. Ni ga hujšega, kot občutek, da glasbeni in grafični mojstri niso sodelovali z oblikovalci stopenj oziroma s pisci zgodb. Primerov te neusklajenosti ne morete najti med največjimi uspešnicami, ker si te oznake potem preprosto ne bi več zaslužile. Ravno zlitje vseh elementov je tisto, kar naredi *Half-Life*, *PoP: Sands of Time*, *Call of Duty*, *Far Cry*, *Warcraft III* in podobne za prave poslastice. Tem šampionom pogosto manjka revolucionarnega duha, a zavoljo popolne zaposlenosti naših oči in ušes jim vse to spregledamo.

Če pa jim niti to ne uspe, dobimo naslove kot *Sniper*, *Downtown Run*, *Far West*... Kakšne igre sploh so to, se sprašujete. Točno tako. Ne poznate jih in niti ne trudite se, da bi to spremenili. Verjetno jih bo kupila le TVS.

Tomaževe sladke igre

Novice iz sveta iger, ki so vsaj tako sladke, kot sadne kupe.

Ne čakaj pomladi, ne čakaj na maj, je znani verz, ki se ga igričarska industrija ne drži preveč. April je za nami in če odštejemo globinsko prevetritev tele rubrike, je šlo za precej zaspanih 30 dni. Medtem ko je bilo na področju opisov silno razgibano obdobje, pa se pri novicah pozna, da založniki hranijo največja presenečenja za bližajoči se igričarski veledogodek, sejem E3, ki se bo odvijal sredi maja. Še največ pozornosti je pritegnil začetek beta testiranja težko pričakovanega *World of Warcraft*, ki obljublja močno popularizacijo zvrsti MMORPG, v ospredje pa je stopila tudi splovitev predvsem grafično napredne strelske igre *Painkiller*. Kar nekaj kupcem igra zaradi protipiratske zaščite namreč sploh ni delala. Vsekakor gre za pozornost, ki je založnik ni hotel. Veliko prahu je dvignila še napoved novega naslova *GTA*. Sliši na ime *San Andreas* in v jok spravlja lastnike PC-jev, saj je uradno napovedan le za PS2. Upajmo, da si bo Rockstar glede tega premislil, do takrat pa si oglejmo igre, ki jih bomo zagotovo deležni...

Manhunt

www.rockstargames.com/manhunt
Datum izida Konec aprila
Založnik Rockstar Games
Razvijalec Rockstar North

Fantje, ki stojijo za serijo *GTA* stopajo na še bolj kriva pota. *Manhunt* na PS2 igrajo že lep čas in naslov je bil dobro sprejet, sedaj pa prihaja še na PC. Če bi bilo treba igro opisati z eno besedo, tukaj ne bi bilo dvoma: krvava bo. Stopnja nasilja v tem naslovu presega meje videnega in ne bo jih malo, ki bodo kričali, da gre za vrnitev hudiča. Glavnega junaka rešijo smrtne kazni samo zato, da ga uporabijo v bolnih igrah, kjer si mora s pobijanjem zasledovalcev ohraniti življenje. Veliko bo skrivalnih elementov in popolnoma necenzuriranih umorov iz zavetja senc.

Chaos League

www.cyanide-studio.com
Datum izida Junij
Založnik Digital Jesters
Razvijalec Cyanide

Ne reci *Bloodbowl*, ne reci *Bloodbowl*, ne reci *Bloodbowl*... Oh, podjetje Games Workshop bo tega vse prej kot veselo. A mi na drugi strani prav napeto čakamo na ta RTS/ RPG/športni hibrid, ki obljublja neverjetne količine nasilja v domišljijskem svetu vilincev in orkov. Predstavljajte si ga kot *Speedball II*, a z okusom po *Warhammer*. In ta prihaja iz iste hiše kot *Bloodbowl*. Da, tam jo bodo sovražili. Kakor koli že, mešanica športa in nasilja skupaj z vodenjem ekipe v slogu *Championship Managerja* bi morala biti vse prej kot dolgočasna, saj je ne bodo pestili duhamorni elementi resničnih tekmovanj.

Doom 3

www.doom3.com
Datum izida Pred božičem
Založnik Activision
Razvijalec id Software

O vsebini tega über-nadaljevanja ni znano praktično ničesar novega, smo pa dobili nekaj, kar zveni kot obljuba, da bomo igro ugledali enkrat letos. Optimistične napovedi spletnih trgovin z igra-

BREZ OVINKARJENJA

STANLEY WOO IZ BIOWARE: "KER TRENUTNO NE NAMERAVAMO NAREDITI *NEWERWINTER NIGHTS 2*, JE NEMOGOČE, DA BI O NJEM GOVORILI NA E3." SANJE NEKAJ STO TISOČEV OBOŽEVALCEV IGRANJA VLOG SO TOREJ UNIČENE Z ENIM SAMIM ZAMAHOM...

mi, da bodo lahko njihovi člani igro prednaročili že aprila, so se torej še enkrat izkazale za povsem neutemeljene, v pisarni *PCF* pa se vse bolj razrašča mnenje, da se gresta id in Valve (razvijalec *Half Life 2*) drug z drugim igro čakanja. Kdo bo torej prvi popustil? Ah, ena malenkost o *Doom III* pa je le sveža – zadnji posnetki razkrivajo, da se ne bo celotna igra odvijala znotraj vesoljske postaje, temveč da se bomo sprehodili tudi po, oziroma vsaj v, Marsu samem...

Ultima X: Odyssey

www.uxo.ea.com
Datum izida Ni določen
Založnik EA
Razvijalec Notranji

Precej je treba razložiti o tem zelo nepričakovanem nadaljevanju sveta *Ultima*. Do zmede prihaja zaradi povsem drugačne narave igre od vseh drugih eno in večigralskih naslovov *Ultima* ter govoric o razpadu dolgoletnega razvijalca serije, Origina. Razvoj na boju zasnovanega MMORPG pa se nadaljuje, zahvaljujoč selitvi Originovih fantov v loge EA. Zaenkrat verno, da *UXO*, za razliko od svoje postarane sestrične *Ultime Online*, zgodbo nadaljuje, kjer jo je zapustila *Ultima IX* in razkriva usodo Avatarja, čeprav se odvija na povsem drugem svetu. Obljubljena sta precej hitrejši ritem in akcija – pravzaprav nenavadno močno spominja na *World of Warcraft*.

The Settlers 5

www.bluebyte.net
Datum izida December
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Blue Byte

Majceni ljudje nikoli ne umrejo – samo izginejo za nekaj let in se vrnejo s povsem novim 3D motorčkom. Skrajni čas – po štirih vse bolj načičkanih in ponavljajočih se 2D nadaljevanjih, si ta velespoštovana strateško-poslovna uspešnica zagotovo zasluži pošteno prevetritev izgleda. Zanimivo je, da za večigralstvo skrbi Montreal Studio, ki je zaslužno za težkokategornika, kot sta *PoP: The Sands of Time* in *Splinter Cell*. Tokrat se bodo možiclji znašli v srednjeveško obarvanem svetu, zadolženi pa bodo za izgon zlobnega tirana. To tako spominja na uredništvo PCF, da že kar boli.

Velike besede velikega založnika

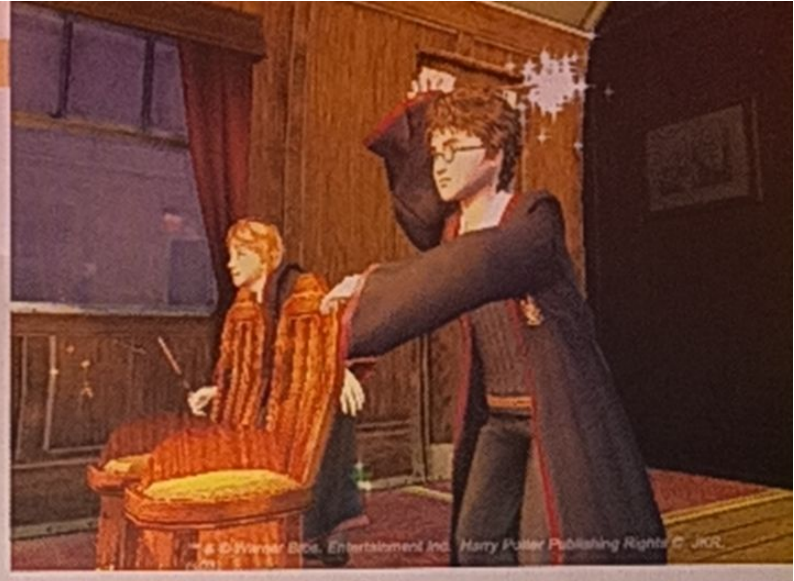
EA, pravi gigant igričarske industrije, zna zbuditi zanimanje.

EA marsikdo ne mara, saj je gotovo najbolj skomercializiran založnik, ki ljubi zunanji bleščˊ, kupovanje razvijalskih hiš in popolno predanost dobičkonosnim projektom. Kljub temu pa je tudi eden izmed nosilcev panoge in lastnik najbolj priljubljenih licenc. Zadnje čase se v tej hiši veliko dogaja. Med najbolj odmevne novice lahko štejemo napoved igre, ki bo postavljena v svet *Botra*. Da bo v določeni meri podobna *Mafii*, nam je kristalno jasno, čeprav je nihče še dejansko ni videl. Svojo navezanost na filmsko industrijo bodo nadalje dokazovali s hkratnim izidom igre *Catwoman* in istoimenskega filma, v katerem bo glavno vlogo odigrala z usnjem obsedena Halle Berry. Predvidevamo, da si bomo mačko lahko ogledali ter se z njo pozabavali konec poletja, glede na pretekle izkušnje in razvijalca, ki je stal za igrami o Harryju Potterju, pa stavimo, da bo šlo za tretjeosebno akcijsko zadevo. Seveda se ne bo moč izogniti niti novim prigodam malega očalarja, ki nas bo tako v kinu kot na PC-jih napadel konec maja. Šlo bo za še več istega z dodatkom elementov igranja vlog, preklapljanja med liki in ogromno raziskovanja Bradavičarke.

Pestro je tudi dogajanje okoli morda najtežje pričakovane igre iz EA logov *The Sims 2* ter njihovega razvijalskega studia Maxis. EA namreč temeljito izvaja svojo politiko združevanja moči na čim manj mestih, ki pa so vrhunsko opremljeni. Tako bodo v svoje nove prostore v Redwood Cityju preselili kar okoli 300 članov te skupine. A resnično zanimivo je dejstvo, da v stari postojanki v Walnut Creeku ostaja Will Wright, utemeljitelj simulatorja malih nadležnih ljudi. Menda bo tam z manjšo skupino delal na svojem naslednjem projektu, o katerem pa se ve natanko nič. Vodilni pri EA zagotavljajo, da bodo *The Sims* in Will še nadalje nerazdružljivi. Le lokacija njegovega delovanja je vprašljiva.

Nadloge, ki jih bomo tokrat opazovali v prelestni 3D, bodo ta mesec dobile tudi uradno orodje, s katerim boste lahko po lastni volji izdelali resnično edinstvenega homo sapiensa. Tega boste lahko drugim ponudili preko spleta in ob izidu nadaljevanja tudi vnesli v igro. Sliši se že kot trgovina z ljudmi...

Še ena velika neznanka pa nam je domnevna obudnitev serije *GoldenEye* – izvirnik je bil ena izmed najboljših strelskih iger za konzole. Zaenkrat lahko le upamo, da PC ne bo spregledan, sicer pa bomo izjave EA podrobno spremljali in vas sproti obveščali.



Govorice in predvidevanja

Nekaj vohamo. Kaj se kuha?

Peter Jackson, režiser ki je zadolžen za mojstrovino *Smrkci* (ali slučajno nek *LOTR*?), bo prihodnje leto na filmska platna povrnil klasiko *King Kong*. In ker je igričarska industrija kot klop, ki se v hipu prisesa na svežo kri, je Ubi Soft takoj vrgel cekine, ki so mu prinesli pravico do velike (ljubezni) potrebne opice. Igra bo kakopak izšla hkrati s filmsko različico.

Francoski založnik je bil tudi med bolj zgodnjimi na področju napovedi naslovov, ki jih bo predstavil na E3. Zagotovo so največ slin porodila imena Prince *of Persia 2*, *Ghost Recon 2*, *Myst IV Revelation*, ljubitelji podmorskih globin se bodo nasmehnili ob najavi *Silent Hunter III*, kot je bilo napovedano, pa bo ime *Far Cry* postalo eden izmed glavnih adutov podjetja – maja se Far Cry namreč pod imenom *FC Instincts* seli že na konzole. Končno igra, ki smo jo najprej dobil lastniki PC-jev.

Na sejmu pa gotovo ne bomo videli *Duke Nukem Forever*. Presenečeni? Če ste, nas skrbi za vas. Zelo. So pa očitno med vrstami razvijalcev začeli gojiti neko bolano različico humorja, saj je George Broussard iz 3D Realms med drugim članom foruma dejal: "Radi imamo barvne priročnike. A to ni nekaj, o čemer bi se morali odločti danes." Hm, morda je res bolje, če najprej dejansko narediš IGRO! Se opravičujemo za velike tiskane črke, a imajo kekčevske izjave na nas določen vpliv. Morda smo čudni, toda bolj nas zanimajo strelske igre, ki dejansko obstajajo. Veseli nas torej, da bo najboljša strelska igra s tematiko druge svetovne vojne v naslednjem letu dobila polnokrvno nadaljevanje, kmalu pa bo med nami tudi dodatek z novo enoigralsko kampanjo (bitka pri Kursku, izkrcanje na Siciliji...) ter svežimi večigralskimi mapami kot tudi načini igranja. No, verjetno ste že sami dognali, da se pogovarjamo o *Call of Duty*, kajne?

Mrtvilo ne vlada niti na področju igranja vlog. Govori se namreč, da bo *Star Wars: KOTOR* dobil nadaljevanje. Je pa zanimivo, da ga ne bodo razvijali legendarni Bioware, saj imajo trenutno polne roke dela z *Jade Empire*. Breme bodo na svoja pleča tako prevzeli Obsidian. In preden rečete "Kdo za vraga," naj vas potolažimo, da gre za nekdanje sodelavce Black Isla. Strah je torej odveč, veselje pa na mestu.

Reklamacija sprejeta

Zadnji popravki za igre in razlogi za njihovo posedovanje.

Gangland v1.2 **Za stabilnost je poskrbel že v1.1, v1.2 pa ponuja funkcijo shranjevanja po vsakem opravljenem izzivu. Za zmanjšanje nepotrebnih šokov poskrbi delno aktivni odmor, med katerim lahko prerazporedite može. Izboljšano je tudi upravljanje večigralskih iger. Obvezno naložite!**

Worms 3D v1073 **V tem popravku žal ni ničesar posebej novega, a upamo, da bodo vsaj nadaljnji prinesli nova nagradna orožja in scenarije. Glavna lastnost tokratnega tako ostaja, da boste svoje *Worms 3D* uskladili z ameriškimi in tako lahko izpraševali riti nadebudnežev na drugi strani ribnika.**

Call of Duty v1.03 **Radodarno srce tokratne izboljšave za naj strelsko igro s tematiko 2. svetovne vojne po izbiri BAFTE, je prineslo 2 novi večigralski mapi. Tu je porušeno mesto Normandije Neuville in precej bolj odprti Bocage – težko je najti kritje, če si sredi nekaj hektarjev velikega travnika...**

Neverwinter Nights v1.62 **Poosebljena groza, kričeča, z morsko travo pokrita grdoba, pomilovanja vredna, a nevarna – pa naj bo dovolj o Gregorjevi činčili. Najnovejši popravek *NWN* poleg izboljšav večigralstva in urokov prinaša še strašno morsko pošast – nekakšno grozno spačeno obliko siren.**

Vsebina diska

Postoj, popotnik, in si poglej dobrote *PCF* diska.

Ta stran sicer je nekaj posebnega, vseeno pa ne do take mere, da ne bi bila deležna oblikovnih sprememb, tako kot vse ostale. Kar nas zadeva, smo šli iz lepšega na še "lepšejše". In zakaj smo tako samozavestno zatrdili, da je ta stran nekaj posebnega? Preprosto zato, ker vam na nobeni drugi ne bomo porinili v roke toliko daril naenkrat. Zvezdi tokratnega diska sta gotovo grafična programa *Canvas 7* in *Canvas 9*. Prvega vam bomo p.o.k.l.o.n.i.l.i., drugega pa boste lahko najprej preizkusili nato pa zanj odšteli manj kot polovico cene. Ampak zdaj pa zvenimo že skoraj pristransko. Toliko drugih cukrčkov smo še dali na disk in bojimo se, da bodo postali ljubosumni, če vas bomo še dolgo zadrževali v uvodu. Kot vedno smo odprti za vaše komentarje in predloge: **pisma@pcformatslo.net**.

Demo igre

Tokratne naj demo igre:

Colin McRae Rally 4

Novi avtomobili, nov sovoznik in nova sezona. *Colin McRae Rally 04* se vrača z vrečo, polno igralnosti, kar je bilo za četrto nadaljevanje serije *Colin McRae* pravzaprav že jasno. So pa tokrat avtorji resnično prekosili sami sebe.

ToCA Race Driver 2

Codemasters so izdali obljubljeno demo različico igre *ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator*, v kateri lahko trgate asfalt z dirkališč z različnimi vozili. Demo vključuje tri dirkališča in tri tipe vozil.

Painkiller DVD

Igra vas postavi v vlogo Daniela Garnerja, na prvi pogled čisto običajnega tipa, ki pa je ravnokar umrl v grozljivi avtomobilski nesreči. Ujeti v negostoljubnem svetu med nebesi in peklom boste skušali ugotoviti, zakaj vam je onemogočen vstop v nebesa.

Celotni programi

Canvas 7

Disk: DVD in CD

Profesionalen grafični paket, ki vam omogoča veliko več kot le osnovno prilagajanje slik. Ko pogledate na čist, urejen in, kot trdijo nekateri, skop vmesnik v *Canvas 7*, si gotovo težko predstavljate, kako zmogljiv je dejansko ta program. Gre za izjemno dobro uravnotežen profesionalen grafični paket, ki mu odlično uspeva biti mojster vseh obrti. Namesto da bi se osredotočal samo na majhen del grafične obdelave, je *Canvas 7* mogoče uporabljati za retuširanje digitalnih fotografij, risanje, slikanje, namizno založništvo in celo spletno oblikovanje. A najlepša novica šele prihaja: v trgovini bi za program odšteli celih 75.000 SIT, z našega diska pa si lahko namestite za 0 tolarjev.

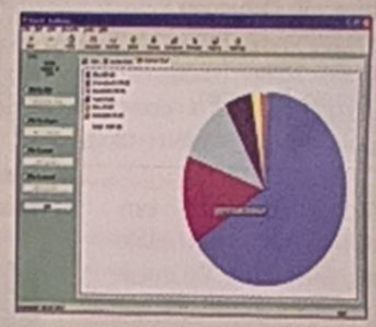
Games Factory Pro

Disk: DVD in CD

Ali sanjate o tem, da bi ustvarili lastno igro? No, sedaj lahko! Pripravite se na presenečenje na obrazih vaših prijateljev in kopico vprašanj v slogu: "Kako ti je to uspelo?" Nič ne more prekositi občutka, ki ga dobite, ko ustvarite svojo prvo igro in jo drugi začno igrati. Nič vas ne bo tako navdihnilo kot ljudje, ki napeto pričakujejo vašo novo stvaritev. Naj vaš računalnik postane tovarna iger še danes! *The Games Factory* ponuja vse, kar potrebujete za ustvarjanje arkadnih, platformnih ali pustolovskih iger, ohranjevalnikov zaslona in še veliko, veliko več. Potrebno je le kliknit na predmet, ga povleči na igralno površino in kliknit na dejanje, ki naj ga predmet izvede. Na voljo imate vse junake, pošasti, priboljške, glasbo in druge elemente, ki jih potrebujete.

AceMoney

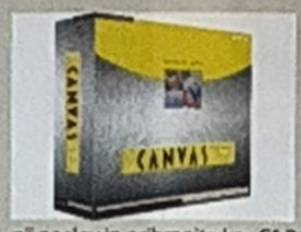
Disk: DVD in CD



Ne razmetavajte svojega denarja – raje pametno upravljajte z njim. Prav zato je dobrodošlo, da vam podarjamo program *AceMoney*, ki ga boste našli na diskih. Ta profesionalna programska oprema za upravljanje s financami je pravi as na svojem področju, enostavna za uporabo in vam bo pomagala spremljati vaše zapravljanje, delnice in plačevanje računov. Če je denar vir vsega zla, ga bodo matematiki z *AceMoney* gotovo obdržali na strani dobrega. Program ponuja več kot 100 različnih kategorij transakcij, podporo za zaščito z geslom ter 150 različnih valut. *AceMoney* tako pokriva vsa področja upravljanja z denarjem in je dovolj zmogljiv za vsakega domačega uporabnika ali celo manjše podjetje.

Canvas 9

Disk: DVD in CD



Preizkusna različica zadnje različice profesionalnega grafičnega paketa. Bralci *PCFormata* boste deležni posebne ponudbe, saj lahko dobite *Canvas 9* za le 47.400 SIT. Obiščite spodnji naslov in prihranite kar 61.200 SIT.
http://www.acdsystems.com/english/categories/upgrades/index.htm

Photoshop CS

Disk: DVD

Ustvarite profesionalne rezultate z najnovejšo programsko opremo *Adobe Photoshop CS*, ki je z leti postala že industrijski standard. V program je vključeno tudi orodje za oblikovanje za splet, *Adobe ImageReady CS*. Ustvarite slike najvišje kvalitete učinkoviteje kot kadar koli doslej s to zmogljivo nadgradnjo *Photoshopa 7.0*.

OBNOVITE STARE LJUBLJENCE.

Popeljite svoje stare klasične slike v digitalni svet. Novi optični čitalniki CanoScan prinašajo poleg visoke hitrosti zajema in visoke ločljivosti tehnologijo FARE (Film Automatic Retouching and Enhancement - avtomatsko retuširanje in popravljanje filmov) za obnavljanje starih filmov. Tehnologijo FARE uporablja le Canon, namenjena pa je samodejnemu popravljanju in izboljševanju slik. Uporablja namreč napreden postopek zajemanja, pri katerem ni uporabljena le bela svetloba, temveč tudi infrardeča, kar omogoča samodejno zaznavo in odstranjevanje prahu ter prask. CanoScan - ustvarjen za arhiviranje slik, tiskanje fotografij in uporabo na spletu.

CanoScan FS4000US Optični čitalec za filme ▸ Možnost zajema 35 mm negativov/diapozitivov in filmov APS ▸ Ločljivost 4000 dpi

CanoScan 9900F Profesionalni ploski optični čitalec ▸ Možnost zajema filmov srednje velikosti in do 24 x 35 mm negativov ali 8 diapozitivov in arhivskih filmov (plan film 4 x 5 ", 120 x 60 mm) ▸ Ločljivost 3200 x 6400 dpi

CanoScan 8000F Ploski optični čitalec za velike količine dokumentov ▸ Možnost zajema do 12 x 35mm negativov ali 4 diapozitivov ▸ Ločljivost 2400x4800 dpi

CanoScan 5000F Vsestranski ploski optični čitalec ▸ Možnost zajema do 3 x 35mm negativov ali 2 diapozitivov ▸ Ločljivost 2400x4800 dpi

CanoScan LiDE 80 Ploski optični čitalec izjemne oblike in kakovosti ▸ Možnost zajema do 1 x 35 mm negativov ▸ Ločljivost 2400 x 4800 dpi

www.canon.si

you can

Canon

Euro 2004

OFFICIAL PARTNER

Demis Hassibis
Zločinski genij

Dečko je miselna sila za revolucionarno *Republic*, *Theme Park* in letošnjo igro *Evil Genius*. Z njim smo se pogovarjali o nevarnostih, ki prežijo na industrijo iger, o šahovski mafiji in o tem, zakaj je večigralstvo prihodnost.

Iz svojega brloga v temnem Camdenu, Demis Hassibis, mladi šahovski genij, diplomant univerze v Cambridgu in programerski genij, vodi ustvarjanje iger *Evil Genius*, managersko igro, v kateri bomo vodili zlobne dečke. *PCFormat* se je sestal s tem najmanjšim revolucionarjem.

PCF Povej nam svojo zgodbo, Demis. Kako si prišel do položaja, ki ga imaš danes?
Demis Ko sem bil star 14 let, si nisem mogel privoščiti računalniških revij, zato sem jih prebiral v trafikah. Ko sem zaključil malo maturo, sem prebiral Amiga Power, kjer sem zasledil oglas za tekmovanje v ustvarjanju lastne igre *Space Invaders*, prva nagrada pa je bila zaposlitev pri Bullfrogu. Kljub vsem ostalim obveznostim mi je uspelo ustvariti igro *Chess Invaders*. Igra je bila sicer smešna, se je pa uvrstila na drugo mesto (zmagal je Mike Diskett, ki je svoj čas delal pri Mucky Foot). Prva naslednja stvar, ki sem jo naredil, je bil disk za *Syndicate*, kar je bilo resnično zabavno (rečeno mi je bilo, naj naredim stvar težavno, izkazalo pa se je, da sem pri težavnosti pretiraval). Na račun tega sem postal glavni programer pri *Theme Park*, ki je izšla leta 1994, ko sem dopolnil 17 let. Po tem sem imel izbiro – lahko bi bil nadaljeval z delom na *Dungeon Siege* ali pa odšel študirat v Cambridge. Odločil sem se za študij in naslednja tri leta na univerzi resnično užival. Ko sem diplomiral, so Bullfrog prodali za kar nekaj denarja in Peter me je povabil k Lionhead.

Tam sem delal eno leto, na *Creature AI*, čeprav me je kar razganjalo od želje, da bi ustvarjal lastne igre. Takrat so me obiskali fantje iz "šahovske mafije" (nekdanji udeleženci šahovskih turnirjev, ki so takrat že delali v Londonu) in mi predlagali, naj ustvarim lastno podjetje. Moji prijatelji so bili prepričani, da se mi je zmešalo, saj sem imel krasno delovno mesto, odlično plačo in fantastične sodelavce, sam sem se pa počutil utesnjenega. Peter je bil izjemen vodja in poln idej. Če bo Lionhead obstajal 200 let, ne bo izčrpal vseh njegovih idej. Ko pa sem poklical vse najbolj talentirane ljudi, ki sem jih kdaj spoznal ali z njimi sodeloval, in so bili vsi na voljo, se mi je to zdelo kot usoda.

PCF Igral si ogromno namiznih iger in seveda si šahovski genij - si mogoče tudi mojster?
Demis Ne, čeprav sem bil blizu tega. Ko sem imel 12 let, sem bil najboljši igralec z oceno ELO 2300. V bistvu sem si želel postati profesionalen šahist, a sem preveč nemiren, saj je v življenju preveč stvari, ki jih želim preizkusiti.

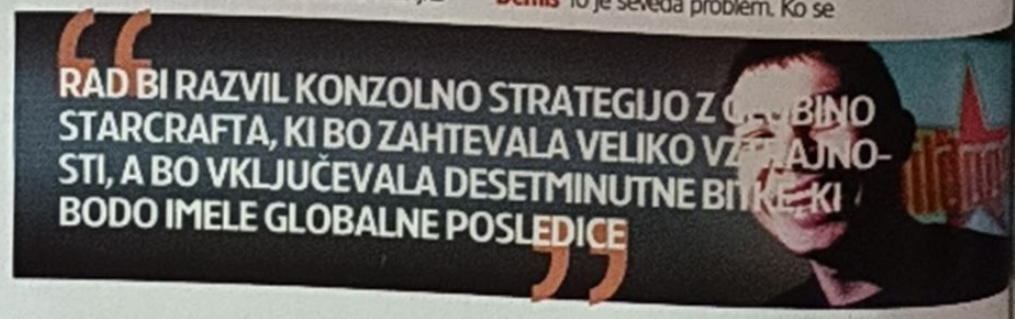
Namizne igre me navdihujejo, prav tako pa so me ogromno naučile o mehaniki iger. Sid Meier (*Civilisation*) in Andrew Shelley (*Age of Empires*) sta prav tako navdušena igralca namiznih iger. Filozofija oblikovanja iger, kot je *Junta*, zahteva neverjetno učinkovito mehaniko. Reiner Knizia je eden mojih najljubših oblikovalcev; vse, kar vključi v igro, ima svoj smisel; take iger so hiper-učinkovite, saj "računovodstvo" brez PC-ja ne sme biti preveč zapleteno. Večina razvijalcev računalniških iger bi se morala učiti od namiznih iger; seveda jih je nemogoče neposredno prenesti na računalnik, a je prav abstraktno razmišljanje tisto, kar dela namizne igre tako privlačne...

PCF Še nekaj smo opazili: namizne igre so večigralske, večina tvojih iger pa je namenjenih enemu igralcu - *Black and White*, *Theme Park*, *Republic*. Ali ne maraš drugih ljudi?
Demis Ne, zaljubljen sem v večigralstvo! Razlog je ta, da so bile ideje, ki sem jih razvijal, večinoma tako ambiciozne, da je bilo že ustvarjanje igre za enega igralca precejšen izziv. *Evil Genius* se spogleduje s tekmovalnim igranjem, čeprav bodo igralci lahko igrali tudi kot roka pravice, in prav to smo tudi načrtovali. Če bi pa že prva različica vključevala vse elemente, ki jih želimo integrirati v igro, ta ne bi izšla še vsaj dve leti. Poglejte *StarCraft*: tako fantastično je uravnotežena, da težko verjameš, da gre za računalniško igro. Interakcija med raso in enoto je prav neverjetna. Na tolikih stopnjah in tolikih plasteh preizkušen format raz-par-či odlično deluje, strategije, ki so na voljo, pa lahko primerjamo z najboljšimi pri šahu. Vse to manjka pri *Warcraft III*; strateško preprosto ni dovolj pisana, omejeno je število enot, rase niso tako unikatne in vodja postane premočan – v eni sami bitki bo nekdo zmagal. Oblikovanje *StarCrafta* je pomenilo, da si lahko različne sile istočasno uporabil za vrsto različnih opravil.

PCF Kakšna bo večigralska igra, ko se jo boš odločil ustvariti?
Demis Rad bi razvil konzolno strategijo z globino *StarCrafta* ter elementi *Magic: The Gathering* in *Advance Wars*, igro, ki bo zahtevala veliko vztrajnosti, a bo vključevala desetminutne bitke, ki bodo imele globalne posledice in vam bodo omogočale razvijati svojo vojsko na različne načine. Želo mi je namreč všeč ideja s konzol, da se preprosto priključiš in se samodejno pridružiš primernemu igralcu s katerega koli dela sveta.

PCF Na razvijalski sceni v Veliki Britaniji vlada kaos (čestitamo, da si preživel lansko leto). Ali bo letos kaj bolje?
Demis Komercialna realnost je pač takšna, da smo prisiljeni ustvarjati franšize; *Evil Genius* je naša intelektualna lastnina in upamo, da bo prinesla dobiček. Britanski razvijalci lahko preživijo samo z inovativnostjo. Ne bom vam lagal – naslednjih nekaj let bo težkih. Mislim, da vse skupaj ni ciklično, temveč da gre za veliko spremembo. Poglejte samo EA – so strogo profesionalni in jim gre neverjetno dobro. Na voljo imajo 300 ljudi samo za delo na *The Sims*. Potrošnike kaj malo briga, če si majhen britanski razvijalec – zanima jih samo to, da bodo za svoj denar dobili najvišjo kvaliteto in animacije, vredne samega Pixarja. Če želiš biti uspešen z ekipo 20 ljudi, potrebuješ solidne finančne temelje in izvirne ideje. Licence so problematične; ne trdim, da nikoli ne bomo ustvarili licenčne igre, a se nam dolgoročno ne splačajo. Založnik lahko preprosto reče: "Dobro opravljeno fantje, a je tista češka ekipa za nadaljevanje ponudila več," in tako se lahko poslovi od vseh svojih idej. Poglejte samo Rebellion – z *Aliens versus Predator* so opravili izjemno delo, pa se je Fox vseeno odločil, da bo razvoj *AVP2* predal Monolithu. V takšni atmosferi bomo v prihodnje priča kar nekaj tovrstnim žrtvam.

PCF Oddelek za preizkušanje kvalitete pri Blizzardu je ogromen, saj zaseda celo krilo stavbe, pa še vedno izdajajo popravke za *StarCraft*, ki je izšel leta 1998! Ne morem mimo tega, da imaš enega samega dečka v oddelku za preverjanje kvalitete. Kako si lahko sploh konkurenčen?
Demis To je seveda problem. Ko se



POMLADNA AKCIJA
SONY 17" LCD
SDM S73H
POSEBNA 4 LETNA GARANCIJA
109.900
cena v sit z DDV-jem

približujemo izdaji beta različice, pokličemo še več preizkuševalcev – največ osem. Pričakujemo, da bo založnik poskrbel za dodatno testiranje, sicer pa bo igro pred izdajo aktivno igral čisto vsak član ekipe. Tega nam ni uspelo narediti pri *Republic*. Vem, da je takšna trditev smešna za projekt, ki nam je vzel štiri leta, a smo igro v bistvu oblikovali v zadnjih šestih mesecih. Preprosto nismo imeli časa, da bi jo uravnotežili. *Republic* je bila čisto izvirna igra in uspelo nam je veliko odličnih stvari, a če bi imeli več ljudi in več časa... Oblikovanje je bilo na prvem mestu, prav tako pomembna pa je bila kinematičnost. Če bi želeli ustvariti igro, ki bi bila točno takšna, kot je bilo prvotno zamišljeno, bi potrebovali približno 200 zaposlenih. Na neki točki smo ugotovili, da smo igro preveč okrnili, zato smo bili primorani ustvariti omejeno igro na pogonu, ki ponuja neomejene možnosti. Na primer: v igri bi naj imeli možnost poslati policijo nad demonstrante, namesto da preprosto igrate na določene karte, posledice vašega početja pa so vidne komaj v naslednji potezi.

POTROŠNIKE KAJ MALO BRIGA, ČE SI MAJHEN BRITANSKI RAZVIJALEC – ZANIMA JIH SAMO TO, DA BODO ZA SVOJ DENAR DOBILI NAJVIŠJO KVALITETO IN ANIMACIJE, VREDNE SAMEGA PIXARJA

PCF Ali načrtuješ nadaljevanje za *Republic*?
Demis Seveda bi rad ustvaril *Republic 2*, ki bi bila masivna večigralska različica prve. Delovala bi tako, da bi bili voditelji vseh frakcij igralci – en igralec bi lahko bil predsednik, drugi cerkveni vodja in tako naprej. Če bi nadaljevanje ustvarjali s trenutno tehnologijo, bi ga verjetno morali ustvariti na tak način. V bistvu bi pa vse skupaj najraje prestavili v Rim in bi živi igralci prevzeli vloge senatorjev in drugih likov. Na tak način bi bila igra veliko bogatejša, postavljena bi pa bila v mesto v slogu GTA3, z bolj inteligentnimi liki – ti bi imeli svoje mesto v hierarhični lestvici in bi počeli inteligentne stvari kot del skupine.

ŽIVLJENJEPIS
DEMIS HASSIBIS
Rojen 1977
Šahovski prvak 1989
Syndicate 1993
Theme Park 1994
Dungeon Keeper 1997
Republic The Revolution 2003
Evil Genius 2004

PCF Pa si že kdaj razmišljal, da bi filmarje povabil k razvijanju iger?
Demis Igre še niso čisto pripravljene na strokovnjake iz filmske industrije – sodelovanje s filmarji za kinematične učinke je seveda mogoče, a težavno. Mi nimamo izkušenj s filmom, filmarji pa imajo vsi primerno izobrazbo na tem področju. V primerjavi z njimi smo popolni amaterji. Seveda pa tudi še nimamo pravih orodij in za vsako igro razvijamo lasten pogon. Filmarji vsekakor ne bodo želeli čakati več mesecev samo za to, da bo programska oprema pripravljena za delo.

PCF Kaj te navdihuje?
Demis Moj najljubši konjiček je gledanje filmov. Navdih za *Republic* sta mi dala *Fight Club* in *Wall Street*. *Evil Genius* ima zelo očitno elemente *Austina Powersa* in seveda različnih stripov, saj imamo v ekipi Sakuja, enega od ustvarjalcev stripov *Judge Dredd* in *Slaine*. Vsak lik ima eno barvo, običajno eno od primarnih barv. Vsi so lepi ljudje v lepem svetu – celo zlobneži so grdi na lep način.

Od režiserjev občudujem Ridleya Scotta in Martina Scorseseja, ko sem videl *Lost in Translation* pa sem se navdušil nad Soffio Coppola, saj ima veliko občutka za svoje subjekte. Ne smem pa pozabiti niti na Darrena Aronofskega, ki sem ga pred leti spoznal na ICA, saj je režiral neverjetni film *Pi*. **PCF**

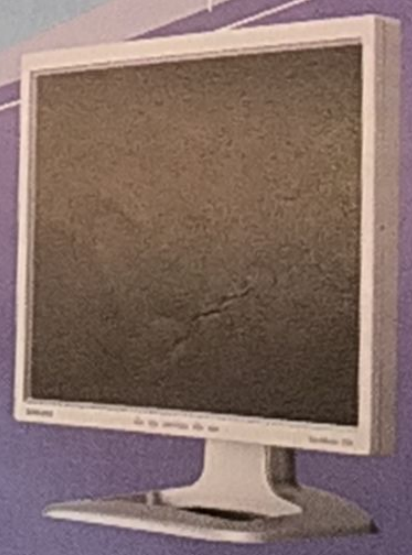
SAMSUNG

DigitAll *nature*

CD-RW in DVD-ROM
v eni enoti
SM-352B

CRT-monitor
s popolnoma ravnim zaslonom
SyncMaster 757MB

oblikovna popolnost →



← *velikost 21"; velikost točke 0,27 mm*

TFT LCD monitor ***SyncMaster 213T***

Samsung. V koraku s prihodnostjo.

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:
Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 610; (02) 25 26 474; (03) 42 86 700; e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited.
www.samsung.com

TV kartice

Televizija na PC-ju se nam že dolgo zdi prav fina ideja in prav zato smo si ponovno ogledali nekaj TV kartic.

Kartice za zajem TV signala, popularno imenovane TV tunerji, so na trgu že svojih deset let oziroma ta čas svoje delo solidno opravljajo. Do zdaj smo vam jih predstavili že kar nekaj (polistajte po *PCF 4* in *PCF 17*), a se stalno pojavljajo novi modeli, zato smo si tokrat ogledali še štiri.

Čemu služijo TV kartice, pove že ime samo – a kako sploh delujejo? Vse kartice, ne glede na to, kakšni obliki zajema signala so namenjene, delujejo po istem principu. Prva stvar, ki jo boste opazili na kartici, je v kovinsko ohišje oblečen čip za zajem signala. Naloga tega čipa je, da pretvori visokodefinicijski antenski signal v primerno obliko, torej v signal FBAS. Ta nato potuje do analogno-digitalnega pretvorniškega čipa, ki pretvori (digitalizira) ta analogni signal in ga posreduje vodilu, na katerega je priklopljena TV kartica (PCI, USB ali FireWire).

Do sem je vse skupaj čisto logično. A pomislite, kakšne količine podatkov se pretakajo pri posredovanju slike, ki se obnavlja približno 24-krat v sekundi. Če bi vsi ti podatki potovali skozi procesor, bi bil celoten sistem preprosto preveč obremenjen in bi TV kartica s tem sama sebi pljuvala v skledo. Namesto tega se vse te informacije posredujejo neposredno grafični kartici, ki je posebej prirejena prav za obdelavo informacij grafične narave. To pomeni, da se lahko nadejate radosti televizije na računalniku tudi tisti uporabniki, ki niste lastniki najnovejših računalniških zverin. Če pa želite TV program tudi posneti, pa je seveda v delo potrebno vpreči tudi procesor in temu primerno pade hitrost delovanja celotnega sistema.

> **„INFORMACIJE SE POSREDUJEJO GRAFIČNI KARTICI"**

TV kartice pa lahko uporabljate tudi za zajem signala z drugih naprav, kot so video kamere, videorekorderji in predvajalniki DVD. Večini TV kartic je priložena tudi prav spodobna programska oprema za obdelavo in pretvorbo videa, tako da boste z nakupom ubili dve muhi na en mah.

Kaj še torej čakate? Če v delovni sobi nimate televizije, da bi si lahko med zlorabo drugih uporabnikov na IRC-ju ogledali še kakšno špansko žajfnico, potrebujete TV kartico. Pika.

Dober nakup PCFormat Maj 2004

Terratec Cinergy 200 TV

73%

Cena 8.900 SIT Proizvajalec Terratec Na spletu www.terratec.de

Terratec je znan proizvajalec TV kartic, ki nas je že razveseljeval s kvalitetnimi izdelki. Testirana kartica je notranja, torej jo je potrebno namestiti na vodilo PCI. Sama namestitev je enostavna, gonilniki pa so stabilni in ne delajo nobenih težav. Vmesnik, eden najbolj kritičnih elementov, ki vplivajo na dejansko uporabnost TV kartice, je izjemno pregleden in enostaven za uporabo. Samodejno iskanje kanalov je hitro in se izvede brez nepotrebnega kompliciranja. Kvaliteta predvajane slike je odlična, kartica pa podpira tudi stereo zvok.

Brez možnosti snemanja TV signala oziroma zajema signala iz drugih naprav seveda ne gre, zato ima Cinergy 200 TV tudi S-Video vhod in koaksialni video priključek ter obvezni stereo avdio vhod.

Priložena programska oprema poleg gonilnikov za samo kartico vključuje tudi InterVideov *WinDVR 3 VCD*, ki omogoča tudi zajem in pretvorbo signala, tako da lahko zajete datoteke tudi posnamete kot video CD-je.

Zanimiva lastnost Cinergy 200 TV pa je teletekst. Iz nam še neznanega razloga je ta znatno hitrejši kot na televiziji. Edina resna zamera tej kartici pa je ta, da nima daljinskega krmilnika. Glede na to, da buljenje v monitor iz neposredne bližine ni ravno najprijetnejše početje, vsakokratno prijemanje za miško, ko želite zamenjati kanal pa še manj, nam to nekako ni všeč. Sicer pa smo pogrešali tudi radijski sprejemnik.

Hercules SmartTV Stereo

80%

Cena: 13.560 SIT Proizvajalec: Hercules Na spletu: www.hercules.com

Herculesova TV kartica je ena vizualno lepših notranjih kartic, kar smo jih testirali (čeprav ji tega ravno ne bi mogli šteti v prid). Naj kar takoj povemo, da je isto kartico mogoče dobiti tudi v nekoliko okrnjeni obliki, in sicer taki, ki podpira samo mono zvok. Če menite, da je to dovolj in če se vam zdi cena manj zmogljivega modela primernejša, si ga le oglejte.

Namestitev SmartTV Stereo je na smrt enostavna. Gonilniki za Windows XP niso podpisani, a naj vas to ne skrbi, ker so dobro zasnovani in stabilni, tako da ne povzročajo težav. Predvajana slika je odlična, upravljanje s Cyberlinkovim vmesnikom pa je enostavno. Teletekstu se nekako ne mudi tako kot pri Terratecovi kartici, a dela enako hitro kot na TV-ju. Zanimivo je, da je kartici preko klasične antene uspelo najti kar nekaj kanalov več kot televizijskemu sprejemniku.

Priložena oprema (razen gonilnika) je *Cyberlinkov Power VCR II*, ki seveda omogoča tudi snemanje TV programa in zajemanje signala iz drugih naprav. Na zadnji strani kartice boste našli iste priključke, kot pri Terratecovi kartici, kar seveda pomeni iste priključne možnosti. Tudi pri tej kartici boste zaman iskali radijski sprejemnik, kar je v bistvu edina zamera.

Kot smo že ugotovili, smo odločno preleni za stegovanje po miški za spreminjanje kanalov, zato ima Herculesova kartica priložen daljinski krmilnik. Ta oblikovno ne bo nikogar navdušil, a svoje delo čisto dobro opravlja, tako da na njem nismo pogrešali nobene funkcije.

WinFast DV2000

81%

Cena: 19.560 SIT Proizvajalec: Leadtek Na spletu: www.leadtek.com

Vredno ogleda PC Format

Leadtekova TV kartica je prav tako notranje sorte, torej bo zasedla prosto režo PCI. Namestitev je enostavna, gonilniki pa stabilni in ne delajo težav. Za razliko od prejšnjih dveh ima ta kartica razen sprejemnika za TV signal, še radijski sprejemnik. Če ne želite obremenjevati svoje internetne povezave z internetnim radiem (še posebej če imate raje lokalne ali kabelske radijske postaje), je ta možnost vsekakor dobrodošla.

Kvaliteta prikazane slike je dobra, a zvok ni med najboljšimi, kar smo jih slišali. Da ne bo pomote – še zdaleč ni slab, a si vseeno želimo nekoliko višje kvalitete, saj srednji toni niso ravno briljirali.

Brez možnosti snemanja seveda ne gre, tako da ima tudi ta TV kartica priloženo vso potrebno programsko opremo. Signal je mogoče zajemati tudi z drugih naprav, posebej dobrodošla pa so vrata FireWire, kar pomeni, da lahko nanje priklopite tudi digitalne video kamere (seveda take, ki za prenos podatkov uporabljajo FireWire). *WinFast PVR* je enostaven za uporabo in ponuja kar precej nastavitev, a tem ne uspe znatno vplivati na kvaliteto slike in zvoka. Pri snemanju video signala nismo imeli težav, se je pa program odločil obesiti med snemanjem radijskega signala, tako da nadgradnja ali popravek za programsko opremo ni slaba ideja. Tudi pri tej kartici se teletekstu nekoliko mudi, a vseeno ni tako vrtoglavo hiter kot pri Terratecovi kartici.

DV2000 je dobro založen tudi s programsko opremo, saj boste v paketu dobili *WinFast PVR, Ulead Video Studio 7 SE, Ulead DVD Movie Factory 2.5* in *Ulead Cool 3D*. Daljinski krmilnik je seveda priložen.

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

AVerTV Box 9

Cena Ni znana Proizvajalec AverMedia Na spletu www.aver.com

77%

Zadnji TV tuner na tem testu pa ni TV kartica. Vsaj ne v klasičnem pomenu besede. Gre namreč za zunanjo napravo, ki jo priklopite med monitor in grafično kartico in deluje samostojno, tako da za gledanje televizije ne potrebujete računalnika. Priklop in namestitev sta temu primerno enostavna, saj ni potrebno nameščanje gonilnikov.

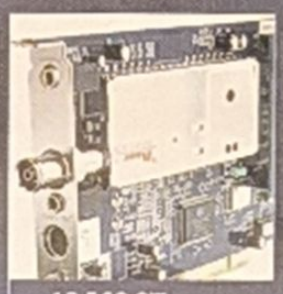
Kvaliteta slike v ločljivosti SXGA (1.280 x 1.024) je odlična, možnosti je ogromno in AVerTV Box 9 resnično ponuja eno boljših alternativ kupovanju televizijskega sprejemnika. Na sprednjo stran tunerja lahko priklopite tudi celo vrsto zunanjih naprav, saj so tam obvezni vhodi za koaksialni in S-video. Tako lahko nanj priklopite celo serijo zunanjih naprav, od različnih predvajalnikov do igralnih konzol.

Kljub vsem naprednim funkcijam pa je ta tuner nekako manj funkcionalen od ostalih na testu, saj ni neposredno priklopljen na računalnik in tako ne omogoča tako preprostega zajema videa. Je že res, da lahko predvajanje zamrznete, a kaj, ko ga ni mogoče posneti. To je seveda izvedljivo, če si omislite kak program, ki zna snemati dogajanje na vašem namizju, a to ni tisto, česar si želimo.

Kvaliteta avdia je solidna, a bi lahko bila nekoliko boljša, a večjih pripomb nanjo vseeno nimamo. Daljinski krmilnik omogoča vse, kar je potrebno, vključno z izbiro vira signala. Vmesnik je pregleden in simpatičen za uporabo, samodejno iskanje kanalov in prilagajanje slike pa je precej hitro. Če nimate dodatnega (ali sploh kakšnega) TV sprejemnika in si lastite še igralno konzolo, je AVerTV Box 9 prav solidna izbira.

V VRSTO

Preizkusili smo jih in si ogledali, kaj ponujajo.

	Cinergy 200 TV	SmartTV Stereo	WinFast DV2000	AverTV Box 9
				
Cena	8.900 SIT	13.560 SIT	19.560 SIT	Ni znana
Čip za dekodiranje signala	4Philips SAA-7130	Conexant Fusion 878	Conexant CX23881	Ni podatka
Priključna mesta	Antenski, S-Video, koaksialni kabel, stereo avdio	Antenski, S-Video, koaksialni video, stereo avdio, priključna vrata za daljinski krmilnik	Antenski, S-Video, koaksialni video, stereo avdio, priključna vrata za daljinski krmilnik	VGA vhod in izhod, koaksialni video vhod, S-Video, stereo izhod
Predogled več kanalov	Da	Da	Da	Da
Samodejno iskanje kanalov	Da	Da	Da	Da
Radijski sprejemnik	Ne	Ne	Da	Ne
Programska oprema	InterVideo WinDVR 3 VCD Cyberlink Power VCR II	WinFast PVR, Ulead Video Studio 7 SE, Ulead DVD Movie	Factory 2.5, Ulead Cool 3D	Nič
Testiranje omogočil	Power Plus 01 511 27 27	JAE 01 420 55 06	JAE 01 420 55 06	EC 01 434 15 40

WWW.GSM-CABLE.COM
podatkovni in servisni kabli za GSM aparate, dodatna oprema, IrDA vmesniki, slušalke, USB in avto polnilci, baterije, rezervni deli, bluetooth, servis
rač. teh. trgovina MIŠKA, tel.: 04/20 14 480, e-pošta: info@gsm-cable.com

Kdo si drzne izmenjevati?

Ilustracije © Robert Brearley

Zbrali smo pogum, da izzovemo srd RIAA, zlobo MIA in moč Pepsija in si ogledali zgodovino izmenjave datotek ter ločili resnico od čistih laži.

POMLADNA AKCIJA
SONY 17" LCD
SDM S73H
POSEBNA 4 LETNA GARANCIJA
109.900
cena v sit z DDV-jem

Zakon vam prepoveduje, da bi si izmenjevali datoteke s svojimi prijatelji. Zaradi takega početja lahko pristanete v zaporu. Sistem, ki smo ga sprejeli, pravi, da je lastnina nič desetin zakona, zakon pa vedno zmaga.

Pred 126 leti je bila glasba brezplačna. 24. decembra 1877 je Thomas Edison objavil patent, ki je postal obsojen na 122-letno prestajanje kazni v kovinski in plastični ječi. Njegova cilindrična snemalna naprava mu je omogočila natisniti besede "Mary had a little lamb" na obod kovinske cevi – postalo je mogoče snemati zvok.

Zavihtimo se v bližnjo prihodnost, v 1. januar 2004, ko je ameriška televizija prenašala Applov in Pepsijev oglas, v katerem so pred milijoni gledalcev paradirali otroci, obsojeni nezakonite izmenjave datotek, s čimer naj bi prestrašili druge ljudi do take mere, da česa podobnega sploh ne bi poskušali. Nato je 6. februarja oddelek Music Industry Piracy Investigations vdrl v pisarne podjetij za izmenjavo datotek peer-to-peer Sharman Networks in Brilliant Digital Entertainment, hkrati pa preiskal domove njihovih vodilnih mož in nekaterih ponudnikov interneta v avstralskem New South Walesu. Do danes je Recording Industry Association of America (RIAA) tožila na stotine ljudi zaradi kršenja avtorskih pravic.

Auuuuuuu! Na tem mestu se za trenutek ustavimo. RIAA aretira ljudi? Obsojeni otroci so prisiljeni sodelovati v televizijskih reklamah? Domovi niso varni pred racijami? To so predmeti romanov Georga Orwella in slabih futurističnih filmov Wesleya Snipesa. Toda taka je kruta resničnost dejanskega dogajanja po svetu. Odgovor na konec glasbenega ujetništva. Zakaj? Le kdaj smo se znašli v svetu, kjer je delitev dobrin nezakonita, glasbena industrija pa nosi puške?

POŠAST V NASTAJANJU

Vse se je pričelo leta 1998 z izdajo *WinAmpa*, ki ste ga lahko brezplačno naložili z interneta. Univerzitetna študenta Justin Frankel in Dimitry Boldyrev sta razvila predvajalnik, ki je vsakomur omogočal, da odkrije radosti glasbenega formata MP3. MP3 (Moving Picture Experts Group, Audio Layer III, če ga poimenujemo z gromozansko dolgim polnim imenom) je obstajal že od leta 1989, zaradi pomanjka-

nja kvalitetnega predvajalnika pa ta stisnjeni avdio format ni bil deležen pozornosti javnosti. Čarobna kombinacija MP3 in *WinAmpa* pa je predstavljala prelomnico in stvari so se pričele razvijati s presenetljivo hitrostjo. Nenadoma je bil internet poln MP3 vozlišč - strežnikov, ki so ponujali brezplačno snemanje avtorsko zaščitene glasbe. Vse to pa so spremljali brezplačni in za uporabo enostavni programi, ki so domačemu uporabniku omogočali ustvarjanje lastnih MP3-jev. S pomočjo programov za zajemanje MP3 je pretvarjanje vaših glasbenih CD-jev v digitalno glasbo, ki ste jo shranili na trdi disk, postalo povsem preprosto opravilo. Vendar pa se je na tej točki s takimi postopki ubadala le tehnološko ozaveščena manjšina. Do prave eksplozije izmenjave datotek pa je prišlo leta 1999, imenovala pa se je - *Napster*.

Napster je postal tako razvpit, da je njegovo ime tako prepoznavno kot Amazon ali Google. Vendar pa je, za razliko od drugih velikanov interneta, *Napster* obstajal le z namenom, da bi pripadnikom javnosti omogočil kršiti zakon. Ta revolucionarni peer-to-peer program je bil v celoti delo Shawna Fanninga, enega samega "faliranega študenta", ki je razočaran, ker ni mogel po enostavni poti najti MP3-jev, bedel 60 ur in programiral. *Napster* je deloval tako, da je vaš računalnik povezal z enim od redkih strežnikov, od katerih je bil vsak povezan s tisoči računalniki drugih upo-

ZGORAJ Izmenjava užitkov brezplačne glasbe. Čeprav se ta izmenjava zaustavi takoj, ko pride do kazanja s prstom.

ZAHTEVE AVTORSKIH PRAVIC

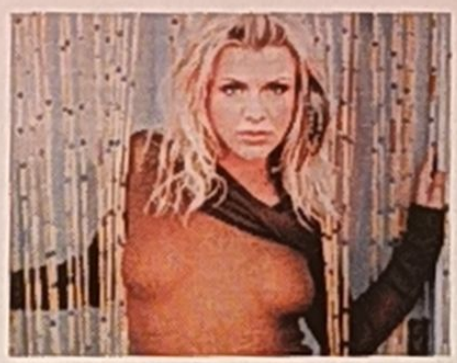
Pazite, kaj govorite...!

Le zakaj se je glasbena industrija tako vnela za zaščito avtorskih pravic? Njeni predstavniki bi vam na to odgovorili, da tako poskušajo zaščititi umetnike, nekateri pa v tem vidijo bolj sebične vzgibe. Legendarni neodvisni (indie) snemalni inženir Steve Albini je o industriji povedal tole: "Kadar koli se pogovarjam z glasbeno skupino, ki bo ravnokar podpisala pogodbo z veliko založbo, o njej zmeraj razmišljam v določenem kontekstu.

Predstavljam si jarek, širok en meter, globok meter in pol in mogoče 60 metrov dolg, poln tekočega, razkrajajočega se dreka." Ostanek njegovega prelepega eseja si lahko preberete na **www.negativland.com/albini.html**.

Drugi esej, ki preučuje razloge proti avtorskim pravicam in načine, na katere glasbena industrija goljufa umetnike, je napisala pevka skupine Hole, Courtney Love: "Glasbene založbe imajo 5-odstotno stopnjo uspešnosti. To pomeni, da le 5 odstotkov vseh plošč, ki jih izda velika založba, doseže zlat ali platinast status. Kako glasbenim založbam uspe preživeti z 95-odstotno stopnjo neuspešnosti, ki bi bila v drugih panogah popolnoma nesprejemljiva? Glasbene založbe obdržijo skoraj ves zaslužek."

Glasbeni izvajalci dobijo zelo majhen delež denarja, ki ga je prislužila njihova glasba. Še več lahko preberete na **www.mindspring.com/~gerryhem/piracy2.html**. Ko boste slišali, da avtorske pravice ščitijo umetnika, si le preberite ta razmišljanja.



ZGORAJ Pevka skupine Hole je poskušala zbrati znane glasbenike za kampanjo proti industriji.

ZGORAJ Steve Albini (na sredini) s svojo izkušeno skupino Shellac se industriji uporniško izogiba.

DELO ENEGA SAMEGA 18-LETNEGA 'FALIRANEGA ŠTUDENTA'. REZULTAT 60 UR BREZ SPANJA

rabnikov. Če ste iskali po imenu skladbe, se je povezal z drugimi računalniki in vzpostavil povezavo med vami in tistim, ki je imel iskano skladbo. Igral je vlogo posrednika, tako da je povezal dva posamezna kršitelja zakona, ki sta se odločila, da bosta ignorirala zakon o avtorskih pravicah glede materiala, ki sta ga snemala z interneta. Vprašanje, s katerim so se veliko mesecev ukvarjala ameriška sodišča pa se je glasilo: ali je *Napster* sam kršil zakon?

MISLILI SO, DA JE ZGODBA KONČANA

Ameriška okrožna sodnica Marilyn Hall Patel je verjela v njegovo krivdo. 26. julija 2000 je razsodila, da je *Napster* prekršil ameriški zakon o zaščiti avtorskih pravic. In da bodo morali glede tega nekaj storiti. "*Napster* so napisali programerji. Zato so programerji tudi odgovorni, da napišejo nov program, ki bo uporabnikom odvzel možnost kopiranja avtorsko zaščitenega materiala. Ustvarili so pošast – to je posledica, s katero se morajo soočiti," je posvarila.

Mediji so o zadevi poročali na dolgo in na široko, čeprav nekoliko zmedeno. BBC je vztrajno poročal o *Napstru* kot storitvi, ki vam omogoča "da si z njegovih spletnih strani snamete glasbo". Vse to pa je bilo zelo pripravno za tiste, ki so ga želeli tožiti – če so ponujali avtorsko zaščitene izdelke brezplačno, bi tako početje javnost lahko razumela kot čisto tatvino. Zelo priročno pa so pozabili omeniti dejstvo, da je v resnici šlo za dejanje obširnega izmenjevanja datotek, na globalni ravni.

Napster je, kljub nenehnim naznanilom o ponovnem delovanju v prihodnosti, izdihnil leta 2001. Do marca istega leta je podjetje izgubilo vse bitke s sodišči in se dogovorilo, da bo namerno omejilo dostop do kakršne koli glasbe, ki je avtorsko zaščitena. Za uporabnike je to pomenilo naslednje: če so vtipkali "Madonna", so dobili le osenčene rezultate, ki jih niso mogli sneti. Inovativna baza uporabnikov je takoj pričela napačno črkovati imena vseh svojih datotek in za kratek čas so stvari tekle kot običajno, le da ste sedaj z interneta sneli "Maddono". Vendar pa je takšna ukana preživela le kratek čas. *Napster* danes v svoji osnovni obliki ne obstaja več.

Toda okus po brezplačni glasbi je bil sedaj v ustih milijonov ljudi po vsem svetu. Ukinitev *Napstra* je bila majhna zmaga za glasbeno industrijo, takoj ko je ena storitev izginila, pa so se pojavile tri nove. Panika se nadaljuje, industrija pa se obnaša, kot da bi jo zadela kap. Vedno bolj je oškodovana, umetniki, ki jih zastopa, pa imajo prav tako izgubo.

UKINITEV NAPSTRA JE BILA MAJHNA ZMAGA ZA GLASBENO INDUSTRIJO, TAKOJ KO JE ENA STORITEV IZGINILA, PA SO SE POJAVILE TRI NOVE

In na prvi pogled bi jih lahko še celo razumeli. Če se ukvarjajo s prodajo tistih malih plastičnih diskov, potem jih bodo ljudje, ki jih razširjajo preko omrežij P2P ogoljufali za njihov zaslužek. Dejstvo je, da prodaja glasbe upada, zato bi se njihov argument morda celo zdel tehten. Vendar le tako dolgo, dokler si sami ne ogledate številk (poglej dve strani naprej).

ČRNO NA BELEM

Prodaja ameriške glasbe je po svetu pričela upadati leta 1997. Prodaja ameriških plošč se je upočasnila leta 1995 z 9,1-odstotnim dobičkom v primerjavi z lanskoletnim 33,6-odstotnim rekordom. Leta 1996 je rast prodaje padla na 7,7 odstotka, leta 1997 pa je prodaja plošč padla na – 3,3 odstotke. In vse to se je zgodilo še pred razmahom izmenjave datotek. Nato pa je napočilo leto 1998, izdaja *WinAmpa* in pričetek vladavine MP3. Presenetljivo, kljub triletnemu trendu, pa si je prodaja plošč takrat opomogla in se zvišala za 12,5 odstotka. Nikar ne skočite od veselja in raje počakajte še trenutek. Ugotovili smo že, da MP3 ni imel večjega vpliva vse do pojava *Napstra* leta 1999 – to je bilo leto, ko je izmenjava datotek obnorela svet. Prav tako pa se je istega leta prodaja plošč povečala za dodatnih 10,8 odstotkov, kar je v ZDA pripeljalo do rekordnega števila prodanih enot (938,9 milijonov) – rekord, ki so ga porušili v prvem letu novega tisočletja, ko je bilo prodanih 942,9 milijonov plošč.

Vse te statistike prihajajo neposredno od organizacije RIAA. Od iste RIAA, ki je opisala izmenjavo datotek kot "kugo". Tu nekje mora zagotovo obstajati neko protislovje. Seveda, če z našim ogledom nadaljujemo do današnjega dne, kot nam to omogočajo statistike RIAA, ugotovimo, da je prodaja ponovno pričela upadati. Leta 2001 se je prodaja zmanjšala za 6,4 odstotka, leta 20002 pa še za dodatnih 8,9 odstotka. Poročilo za leto 2003, ki je bilo izdano istega dne, kot je bil napisan ta prispevek, prikazuje, da se je ta padec nekoliko upočasnil, in sicer na 7,1 odstotka. Prav tako pa vsebuje šokantno novico, da se je v Ameriki prodaja CD singlov povečala za neverjetnih 85,5 odstotka, kar je neverjeten preobrat v primerjavi z lanskoletnim padcem za 25,9 odstotka! Toliko o trditvi, da jim P2P uničuje prodajo.

In RIAA je ponovno pričela lajati o izmenjavi datotek, tokrat s statistikami na svoji strani. Vendar pa je pri vsem skupaj potrebno upoštevati tudi nekaj drugih faktorjev. Ocene kažejo, da CD-ji razložijo samo 65 odstotkov izgub, na katere se sklicuje RIAA. Propad tržišča kaset in vinilnih plošč razloži velikansko količino teh izgub, saj so s kasetami leta 1990 prislužili 3,5 milijarde dolarjev, leta 1997 pa še vedno 1,5 milijona dolarjev. Iz statistik so skoraj popolnoma izginile šele leta 1998, kar je nedvomno preveč blizu datumom, ki nas zanimajo, da bi šlo le za naključje? Kljub temu pa glasbena industrija tega dejstva nikoli ne omenja. Veliko bolj učinkovito je namreč, če domnevamo, da se številke, o katerih govori, nanašajo na CD-je.

MALA ANGLIJA

Angleško tržišče je pripravilo še večje presenečenje. Prodaja plošč se je v Angliji od leta 1997 povečevala iz leta v leto, brez izjem. Kljub temu pa imajo statistike, ki jih objavlja

STARODAVNA MODROST JACKA VALENTIJA

Jack Valenti je predsednik in izvršni direktor Motion Picture Assoaciation. Poleg tega je hudo, hudo jezen. Jezen na kršitve avtorskih pravic s strani nezakonite reprodukcije filmov, pa naj ta nastopa v obliki snemanja filma v kinu ali zapisovanja kopij na medije DVD. V resnici to ni nobena novost - Jack Valenti je že nekaj časa napovedoval, da bo piratiziranje avtorskih pravic povzročilo popolno uničenje sveta. "Filme bo uporaba teh nedovoljenih mehanizmov tako vrednostno spodkopala, da bo izkupiček, ki ga prinašajo, dožive velik udarec. Po mnenju mnogih ljudi v tej sobi in tudi zunaj nje bo dožive udarec, ki si ga ne morete niti predstavljati," je besnel.

Zapisovalnik DVD-jev, kajne? Digitalni video snemalnik? Oh, seveda, *KaZaA*! Ne. Valenti nadaljuje: "Soočamo se z novim in izredno problematičnim napadom na našo finančno varnost, na naše ekonomsko življenje, grožnja pa prihaja s strani stvari, ki ji pravijo videorekorder in njegovega nujnega spremljevalca, praznega traku." Ta zlobni videorekorder. Res je škoda, da so bili leta 1983 primorani zapreti kinodvorane zaradi njegovega grozljivega napada.

Vendar se te izjave ne nanašajo samo na preteklost. Leta 2003 je Valenti povedal, da "bijemo lastno vojno proti terorizmu" in sicer proti ljudem, ki piratizirajo filme na spletu. Taki primerjavi ne naseda nihče. Vendar pa je plod človeka, ki brez zadrege pravi: "Kaj sploh je zakonita raba? Zakonita raba ni zakon. O tem zakon ne pravi ničesar." Um, oprosti, Jack, toda to ne drži. Za vse, ki vas to zanima, si oglejte www4.law.cornell.edu/uscode/17/107.html.

In če smo že pri tej temi, še en biser iz 2003. "Glasbena industrija danes trpi za 9-, 10-, 14-odstotno izgubo dohodka. Če te zneske seštejete za naslednja tri ali štiri leta, vam postane jasno, da je industrija mrtva. Zanjo ne vidim nobene prihodnosti. Kdo bo glasbo v prihodnosti sploh ustvarjal?"

IZMENJAVA IN IZMENJAVA ENAKIH

Čeprav obstaja le nekaj več kot eno leto, je eden izmed najbolj priljubljenih sistemov za izmenjavo datotek *Bit Torrent* (http://bitconjurer.org/BitTorrent). Deluje na popolnoma drugačnem principu kot drugi sistemi P2P. Ko zaženete program na vašem PC-ju, dobite dostop do datoteke, ki bi jo radi sneli z interneta, sistem pa jo najde na čim večjem številu PC-jev, med katerimi si vsak deli nalogo nalaganja te datoteke k vam. Za razliko od drugih aplikacij, ki ponujajo vire za izmenjavo, *Bit Torrent* uporablja način razvrščanja v neskončnost, tako da takrat, ko snemate datoteko, samodejno postanete vir za vse druge uporabnike, ki jo z interneta snemajo sočasno z vami. Kolikor ste že sneli, je dostopno drugim, deli, ki so jih z interneta že sneli drugi, pa so dostopni vam - pametno. Za razliko od *KaZaA*, ki omogoča, da drugim preprečite snemanje vaših datotek, *Bit Torrent* ne podpira takega sebičnega obnašanja in vam pri tem ne ponuja nobene izbire. Kljub temu pa vas naprošam, da aplikacije ne izklopite, ko ste prejeli celotno datoteko, tako da lahko imajo tudi drugi podobne prednosti, kot ste jih imeli sami.

Seveda je njegova uporabnost zgolj poslovna rešitev, ki razvozla problem distribucije vašega produkta rastoči bazi odjemalcev, ne da bi zato morali nenehno plačevati za boljšo pasovno širino. In ne za izmenjavo filmov ali podobnih reči. Sploh ne. Imajo celo dokument ekonomske vsebine, v katerem je razložena pobuda za znižanje stroškov in še veliko drugega.

BPI (British Phonographic Industry), navado prikniti to dejstvo tako, da v celoten izkupiček prištejejo še prodajo kaset in vinilnih plošč, nato pa objavijo izgubo! Res je, prodaja kaset se je v lanskem letu zmanjšala za ogromnih 64,4 odstotka. Toda, verjamemo, da se enako dogaja tudi s prodajo konzol Pong. Vključevanje teh statističnih padcev v podatke je namerno zavajajoče še zlasti, ker prodaja CD-jev, domnevnih žrtev, narašča.

Prav tako ne moremo zanemariti fiksiranja cen. Prav zares, zanemarili ga niso niti leta 2000, ko se je Federal Trade Commission (FTC) pogodila z Veliko peterico (Universal Music and Video Distribution, Sony Corp. of America, Time-Warner INC., EMI Music Distribution in Bertelsmann Music Goup (BMG), petimi distributerji glasbe, ki prodajo 85 odstotkov vseh CD-jev v ZDA), da bodo prenehali z domnevno nezakonitimi oglaševalskimi pristopi, zaradi katerih so se cene CD-jev zvišale. Domnevali so, da je pet podjetij sporazumno zahtevalo, da prodajalci niso oglaševali nobene prodaje CD-jev po nižjih cenah od priporočene prodajne cene v zameno za "znatno kooperativno oglaševalsko plačilo". To je pomenilo, da bodo veliki prodajalci glasbe izgubili milijone dolarjev letno, če se ne bodo držali teh omejitev.

V svojem poročilu je FTC navedla: "Komisija je soglasno našla razloge, zaradi katerih verjame, da sporazum, ki ga je sklenilo pet največjih distributerjev glasbe, krši proti-trustovske zakone v dveh pogledih. Prvič... dogovor se sestoji iz postopkov, ki pospešujejo horizontalni dogovor med distributerji, kar krši 5. člen Federal Trade Commission Act. Drugič... vsak dogovor distributerja predstavlja nerazumno vertikalno omejevanje trgovanja."

Pet največjih distributerjev glasbe na svetu so tako zalotili pri fiksiranju cen, s čimer so umetno zvišali ceno CD-ja v kupčiji, proti kateri se prodajalci niso mogli boriti. FTC je ocenila, da je to ameriške kupce CD-jev stalo dodatnih 480 milijonov dolarjev.

ČE STE V DVOMIH, TOŽITE

Vsa stvar je torej v resnici še veliko bolj zapletena, kot smo zmotno mislili. In kar je še bolj pomembno: sedaj vemo, da so nam lagali. Zdi se, da izmenjava datotek sploh ni ovirala prodaje plošč, niti ko je dosegla globalni vrhunec. Pravzaprav se celo zdi, da jim je pomagalo izvleči se iz prejšnjega upada prodaje. In vse od *Napstra* se velikim storitvam za izmenjavo datotek ni uspelo dolgo obdržati. Pod pritiskom sodišč in RIAA jih je večina prenehala z delovanjem sama od sebe ali pa je doživela poraz. Prodaja plošč pa je še naprej upadala. In kakšno je stanje sedaj? Kdo ponuja izmenjavo datotek in kaj se s temi ponudniki dogaja?

Vse od časov *Napstra* se je tudi nekaterim drugim imenom uspelo povzpeti do enake veličine in vstopiti v splošno zavest javnosti, vključno z *Audiogalaxy*, *Morpheusom* in *Gnutello*. In da seveda ne pozabimo razvpitega *KaZaA*. Seveda pa za vsako znano storitvijo P2P stoji še na ducate manjših, ki ostajajo bolj ali manj neopažene, in verjetno je najbolje, če tako tudi ostane. To pa zato ker pozornost množic pritegne pozornost RIAA in na novo ustanovljene avstralske organizacije Music Industry Piracy Investigations (MIPI).

V krogih skupnosti za izmenjavo datotek je trenutno številka ena *KaZaa*, bazirana v Avstraliji. Uporablja enako arhitekturo kot *Morpheus*, pri čemer se ne omejuje le na snemanje MP3-jev z interneta, temveč ponuja izbor vseh mogočih datotek, ki jih želite najti. To pa pritegne še pozornost nekaterih drugih velikanov v svetu avtorskih pravic, med katerimi filmska industrija ne sodi med najmanjše. *KaZaA* ne ugaja nikomur (razen nizozemskim sodiščem, ki so pred kratkim razsodila, da dva nizozemska razvijalca sistema nista odgovorna za kršenje avtorskih pravic s strani uporabnikov). Vzdih...

PRAVIČNA DELITEV

RIAA je v ZDA pričela novo kampanjo, naperjeno zoper študente, ki si izmenjujejo datoteke, ter jih na stotine hkrati obtožila na čedalje bolj surove načine, vzporedno z njo pa je MIPI pričela preiskovati domove in podjetja ljudi. Februarja letos je vdrla v prostore starševskega podjetja KaZaA, Sharman Networks, hkrati pa tudi v druga podjetja, ki se ukvarjajo z internetom, in v tri avstralske univerze. Vse to je postalo možno, ko si je organizacija od avstralskih sodišč priskrbela t.i. nalog Anton Pillar, ki omogoča lastniku avtorskih pravic, da vstopi na posest domnevnega kršitelja in preišče katere koli dokumente.

"KaZaA je zgradil velik mednarodni posel, tako da je uporabnike svojega omrežja spodbujal in jim dovoljeval nezakonito kopiranje glasbe. Omogočil je kopiranje glasbe ne da bi si priskrbel licenco ali dovoljenje lastnikov in ustvarjalcev glasbe, prav tako pa ne izplačuje nobenih dobičkov niti lastnikom niti ustvarjalcem glasbe," je za Sydney Morning Herald razložil direktor MIPI Michael Speck.

Polemika se ni spremenila, razmišljanje ostaja enako. Lastniki in ustvarjalci glasbe trdijo, da so zaradi lastnosti programske opreme za izmenjavo datotek oškodovani, čeprav za to nimajo nobenega dokaza, prav tako pa dokaza za potrditev te svoje trditve niti ne poskušajo podati.

Vendar pa akcije MIPI niso nič v primerjavi s senzacijo, ki sta jo 1. februarja pripravila Pepsi in Apple v sodelovanju z RIAA. Lanskega septembra se je glasbena industrija v svojem tožilskem pohodu odločila spremeniti taktiko. Namesto da bi tožila podjetja in organizacije, ki stojijo za programsko opremo P2P, so se sedaj odločili tožiti posameznike. In če vam uspe, da na tako potezo ne gledate čustveno, gre za genialno idejo. Tožba proti *Napstru* nam ni preprečila, da bi snemali glasbo z interneta – preprosto smo ga zamenjali z *Audiogalaxy* in nadaljevali s svoji početjem. Zato sedaj industrija toži ljudi, ki snemajo glasbo z interneta. Bojte se...

In tokrat je strah upravičen – čeprav v Angliji in ostalih delih Evrope zaenkrat kaj takega še ni mogoče, pa britanska glasbena industrija

Pajdašenje z ljudmi

Stara zamisel uvaja nekatere skupne novosti.

Licenca Creative Commons je osnovana na frazi "nekatere pravice so zadržane" in je verjetno ena izmed najbolj zanimivih in dostopnih iniciativ proti avtorskim pravicam, ki so se razvile v omreženem svetu (glej **http://creativecommons.org**). Gre za poskus najti ravnotežje med smešno pretirano regulacijo industrije avtorskih pravic in anarhijo, zaradi katere lahko postanete žrtev izkoriščanja. Poskuša predrugačiti glavni razlog za uveljavitev avtorskih pravic – da bi zaščitile ustvarjalca – pri tem pa goji enako spoštovanje do inovacij.

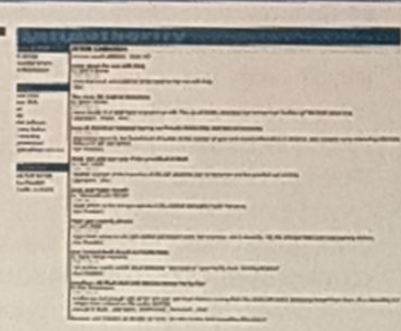
Sodelavec *PCFormata* Richard Cobbett je pionir sistema, saj pod licenco izdaja vsa svoja modrovanja (na lastno odgovornost si oglejte **www.richardcobbett.co.uk**). Pri tem pa ni edini – umetniki, avtorji in glasbeniki prav tako podpirajo njen ljubeči odnos do izmenjave datotek. Tudi *Magnatune*, ki smo ga že omenili drugje, izdaja vso svojo glasbo za to založbo. Glasbo si lahko prenesete preko spletne strani ali pa izberete licenco, pod katero želite dobiti skladbe, nato pa jih po potrebi plačate ali pa jih poslušate brezplačno, če gre za nekomercialno rabo. Plačajte tisto, kar želite. In zadeva deluje.

Lara je ena izmed stotin umetnikov pod okriljem Magnatune, svojo glasbo pa izdaja pod licenco Creative Commons.

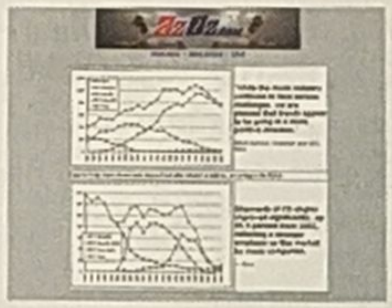
Udarite nazaj

Obstaja na kupe organizacij, ki se borijo proti tistim, ki ohranjajo regulacijo avtorskih pravic.

Boycott RIAA
www.boycott-riaa.com



Anti Authority
www.antiauthority.com

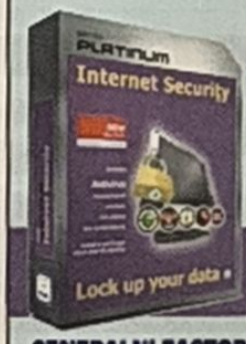


AZOZ
www.azoz.com

Slyck
www.slyck.com

VEČ KOT PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Panda Software



Zaklenite vaše podatke s
Panda Platinum Internet Security

- antivirus
- anti dialer
- anti spam
- firewall
- anti spyware
- web content filtering

Tehnična pomoč v slovenščini
24 ur in 365 dni.

GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:
Ribera d.o.o., Stari trg 5a,Trebnje; 07/34-61-020; www.ribera.si; ribera@ribera.si

išče načine, s katerimi bi tako prakso prenesla tudi na domači teren. Če ste stari 14 let in na poročilih vidite 14-letnika, ki ga tožijo zaradi snemanja glasbe z interneta, vas bo gotovo zaskrbelo. Generalni direktor British Phonographic Industry (BPI), Andrew Yeates, raziskuje, kako bi tak pritisk na javnost lahko uporabili v Veliki Britaniji. Številni tiskovni predstavniki BPI poskušajo čim bolj poudariti, da bodo njihove "glavne tarče" tisti, ki z izmenjavo datotek služijo in ne "babice", kot je dejal Don Foster, predstavnik Liberal culture, ki jih je izzval. Za zdaj Yeates namiguje na to, da bo počakal še nekaj časa, dokler ne vidi učinka *iTunes* in drugih legalnih strani, ki omogočajo snemanje glasbe z interneta. Za zdaj.

ZLOČIN IN KAZEN

In če se sedaj še enkrat čustveno distancirate, razmislite o tem: Pepsi je v sodelovanju z Applovo iTunes Music Store med najbolj gledanim ameriškim komercialnim programom, Superbowlom, predvajal oglas, v katerem so nastopali štirje otroci, ki so jih na ta način uspešno tožili. Pojavili so se in razglasili svoj zločin in kazen, pred njimi pa so se zvrstili napisi OBTOŽEN... OBDOLŽEN... ZASAČEN... OBTOŽEN... Štirinajstletni otroci so bili javno ponižani, zato da bi promovirali Pepsijevo brezplačno podeljevanje *iTunes*. Ustvarite si lastno mnenje. Tako deluje RIAA: "Ta oglas prikazuje, kako se je vse spremenilo," je povedal izvršni direktor RIAA, Mitch Bainwol. "Polemika ne teče o digitalnem proti plastičnemu, temveč o zakonitem proti nezakonitemu." Oglas si lahko ogledate na: **www.apple.com/itunes/pepsi/ads/superbowl480.html**.

In že smo pri prihodnosti izmenjevanja datotek. V vsakem svetu, ki še ni izgubil zdrave pameti, bi bilo do sedaj industriji jasno, da je premagana. Dejansko je Thomas Middelhoff, izvršni direktor pri BMG, pred kratkim izjavil: "Nobenega dvoma ni, da bo izmenjava datotek obstajala tudi v prihodnosti medijske in zabavne industrije. Nobenega načina ni, na katerega bi lahko obračunali s tem dejstvom, razen da razvijemo poslovni model za izmenjavo datotek." Po petih letih, v katerih so poskušali zatreti izmenjavo datotek v samem jedru, se zdi, da je industrija obupala in se odločila, da je edini način, s katerim lahko doseže rezultate, infiltracija. Tako vsaj pravijo; čeprav se zakonski osnutek za regulacijo P2P, ki ga podpira Jack Valenti, prebija v ameriškem kongresu. Izmenjave datotek sicer ne bo prepovedal, vendar pa bo kriminaliziral najhujše prestopnike; vsakega, ki bo ponudil v izmenjavo več kot 2.500 medijskih datotek ali datotek v vrednosti 10.000 dolarjev pa čaka globa ali ječa. Zakonodajalci EU so že sprejeli podoben zakonski osnutek, s katerim so nezakonito izmenjavo datotek P2P označili kot kazenski prestopek.

Najuspešnejši primer te asimilacije P2P so *iTunes* (**www.itunes.com**). Storitev je opisana kot digitalna glasbena revolucija, ponuja pa snemanje datotek sodobne glasbe z interneta za 99 centov za skladbo. Zdi se, da je storitev uspešna, saj je odobrena s strani Velike peterice, dosegla pa je že 30 milijonov snetih skladb. Ciniki utegnejo opaziti, kako priročno taka storitev pospešuje prodajo Applovega iPoda. Seveda pa je le prva izmed mnogih. Microsoft ima velike načrte s formatom Windows Media Player in pravšnjo količino zvez v industriji, da mu lahko postane konkurenca.

> **OBSTAJAJO PA TUDI ALTERNATIVE, MED KATERIMI JE NAJBOLJ OPAZNA MAGNATUNE, KI UPORABLJA SLOGAN 'MI NISMO ZLOBNI'**

Obstajajo pa tudi underground alternative, med katerimi je najbolj opazna *Magnatune* (**www.magnatune.com**), ki uporablja slogan "Mi nismo zlobni". Ponujajo snemanje glasbe z interneta v skladu s Creative Commons License (glej okvirček "Pajdašenje z ljudmi"), snamete pa jo lahko brezplačno ali pa ji sami postavite ceno. Če želite ubežati glasbi Velike peterice, je to morda prava pot za vas.

Toda kam drugam se lahko še obrnete, če si želite glasbe, ki jo izdajajo velike založbe? Nekoliko nenavadno, toda še vedno vam ostane *Napster*. Ime je sedaj v lasti podjetja Roxio, ki trdi, da je od ponovne vzpostavitve *Napstra* v Ameriki lanskega oktobra že doseglo mejo več kot pet milijonov snetih datotek. Storitev naj bi postala dostopna v Evropi konec poletja, verjetno tik preden bo Apple pri nas pričel tržiti storitev *iTunes* (cena skladbe bo približno dvakrat višja, kot jo plačujejo Američani).

Vendar pa se nezakonskega brata ne bo tako lahko odkrižati. Ker *KaZaA* omogoča snemanje različnih datotek, od glasbe do iger in filmov, manjša imena, kot so *Soulseek* in *Gnutella* pa ponujata spretno zasnovan in enostaven dostop do kakršne koli glasbe, ki si je želite, pa se postavlja vprašanje, ali bodo ti trmasti kršitelji avtorskih pravic škodili zakonitim, plačljivim storitvam? Odkrito povedano, ne. Grozljiva resnica, za katero se glasbena in filmska industrija trudita, da ne bi dospela do vaših ušes, se glasi, da izmenjava datotek dejansko ni oškodovala nikogar. Peščica ljudi se je morda res dokopala do zadnjega albuma Metallice, ne da pri tem napolnila nekatere že tako prepolne žepe, vendar pa to zaenkrat še nima nobenega vidnega vpliva na industrijo. Šele ko bomo obsodili poteze Velike peterice in sprejeli izredno kvaliteto tistih underground umetnikov, ki so pripravljeni svojo glasbo deliti brezplačno, se nam bo na ustnice prikradel sladek nasmešek, ne da bi še kdaj v življenju morali slišati načičkane melodije mlade gospodične Britney Spears.

PCF

Prikaz prodaje glasbe

Razred, pozor! Kasneje boste o tem pisali test.

Najbolj opazna lastnost tega diagrama, razen seveda njegovega izvrstnega oblikovanja, je sovpadanje let, v katerih je *KaZaA* dosegel največji razmah, z leti, v katerih je prodaja plošč v Ameriki dosegla najvišjo raven - 1999 do 2000. Prav tako si je vredno ogledati, kako se padec prodaje leta 1997 nadaljuje v rahel upad, ki se je pričel leta 1995, in da je ta padec izginil hkrati z razmahom izmenjave datotek.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Moj album. Privatna fotogalerija.

Naročniki Mobitel GSM/UMTS, ki imate mobitel z vgrajenim fotoaparatom, poslej ne boste več omejeni s prostorom za shranjevanje fotografij na mobilcu. Do 1000 fotografij (odvisno od mobilnika) boste lahko shranjevali na Planetu in Pinkponku, kjer vam je na voljo 20 Mb prostora. S svojim geslom boste k ogledu lahko povabili tudi prijatelje.

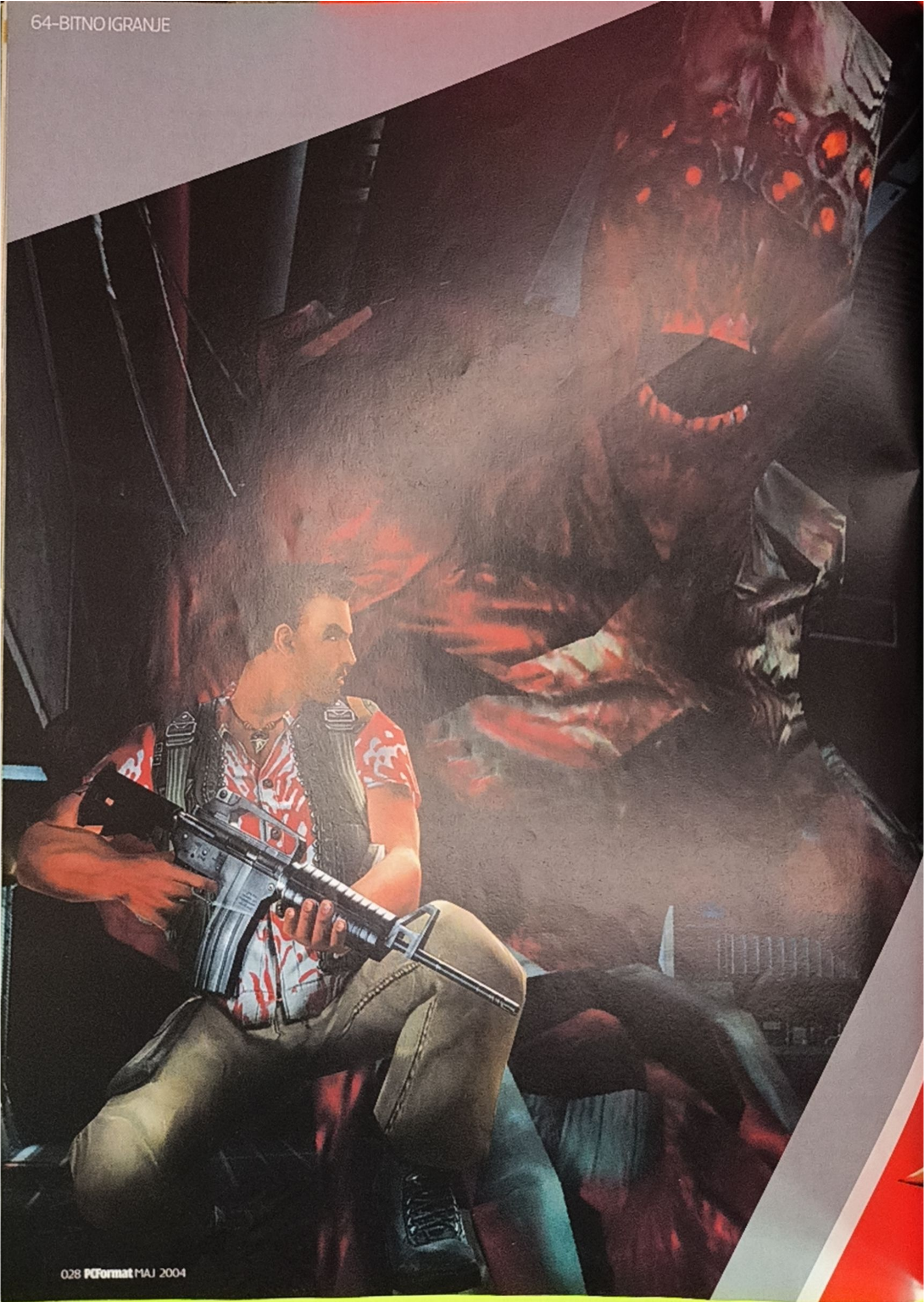
- **Z mobilnikom posnemite trenutek**, ki ga želite ovekovečiti.
- **V obliki MMS-a** fotografijo pošljite v svoj album na naslov **mojalbum@pinkponk.com**.
- Fotografije si lahko **ogledujete na Planetu** v sklopu Sporočanje ali/in na **www.pinkponk.com v zavihku MMS**.
- Če si Moj album ogledujete preko **Pinkponka**, se morate prijaviti s številko svojega mobilnega telefona. Ogledovanje na **Planetu** je enostavnejše, saj sistem prepozna številko vašega mobilca.
- V Mojem albumu svoje poslane fotografije shranite v mapi **»Novo«**. Tiste fotografije, za katere želite, da si jih **z geslom** ogledujejo povabljeni, shranite v mapi **»Za prijatelje«**, tiste, ki jih boste poslali v izdelavo k fotografu, pa v mapi **»Za izdelavo fotografij«**. Ustvarite lahko **poljubno število novih map** in posredujete zahtevek za izdelavo **MMS razglednice**.
- Uporabniki mobilnikov **Nokia 3650**, **6600** in **7650** lahko preko Planeta namestite program Moj album. Z njim bo uporaba storitev še lažja.

Hramba fotografij v Mojem albumu je brezplačna. Plačali boste le poslane MMS-e in prenos podatkov pri ogledovanju fotografij na Planetu.

Več informacij: naročniki Mobitel GSM/UMTS: 031/041/051 700 700, Mobiuporabniki: 031/041/051 121, ostali: 080 70 70.

Planet

Agencija 41, design: LUKS Studio, foto: T. Gregorič Mobitel d.d., 1537 Ljubljana



64-bitna razkritja

Poganske glave igralcev 32-bitnih iger na PC-jih se sklanjajo pred prihodom 64-bitne dobe. *PCFormat* se je pridružil spreobrnjencem.

Zberite se okoli ognja, zvesti privrženci *PC Formata*, razkrila se bo velika resnica. 64-bitna revolucija trka na vrata in samo verni po srcu bodo lahko vstopili v obljubljeno deželo osupljivega realizma in lepote. Govorimo neumnosti? Več kot šest mesecev je minilo, odkar je AMD lansiral prvi 64-bitni procesor za PC in postavil temelje za novo računalniško religijo. Vendar bo sonce še precejkrat zašlo, preden bodo veliki svečeniki Microsofta sestavili 64-bitni operacijski sistem. Ali gre torej za lažnega preroka, ki skruni dobro ime 32-bitnega delovanja ali pa smo morda res na prelomu menjave oblasti?

IGRALCE BO MOČ AMD-JA 64 OSUPNILA. ŽE SEDAJ SE 64-BITNI PROCESORJI IZKAŽEJO, A KAR BOMO STORILI V BLIŽNJI PRIHODNOSTI, JE NARAVNOST NEVERJETNO – TIM SWEENEY, EPIC GAMES

Ta mesec je *PCFormat* debatiral z vodilnimi ustvarjalci pogonov za igre – kar vključuje intervjuja z direktorjem Valva, Gaborn Newellom in Timom Sweeneyjem, razvijalcem *UT2004* – da bi dobili celoten seznam dobrot, ki jih bo 64-bitno računalništvo prineslo igram. Šli smo celo korak naprej in izmerili dejanske razlike med običajno in dvojno dozo bitov v igri *UT2004*.

Če odmislimo to beta različico *UT2004*, je odsotnost 64-bitnih iger boleče očitna. Ravno tako še ni znan uraden datum izida 64-bitne različice namizja Windows XP, četudi je beta različica na voljo že svoje štiri mesece. In čeprav nVidia, ATI in Creative Labs že zdaj ponujajo prve različice gonilnikov s podporo 64 bitom, je poudarek trenutno le na funkcionalnosti, in ne toliko na dvigu kvalitete delovanja najnovejše 64-bitne strojne opreme. A če je po eni strani programska struktura za to opremo šele v povojih, lahko rečemo, da so temelji za strojni del že trdno položeni in zabetonirani. Uspešni AMD-jevi splovitvi Athlona 64 je sledilo popolnoma nepresenetljivo skesano sporočilo njihovih tekmecev pri Intelu, da njihov zadnji procesor Pentium 4 podpira enak nabor 64-bitnih lastnosti. Še več, krožijo celo novice, da se bo zabavi pridružil naslednik Microsoftove konzole Xbox, morda celo z IBM-ovim procesorjem G5, ki se uporablja v Applovih najnovejših in najmočnejših sistemih PowerMac.

Medtem ko raja še vedno željno pričakuje prvi končan 64-bitni izdelek, ni nobenega dvoma, da je nova tehnologija razvnela vse največje razvijalce in jim dala nove cilje. Vsi najbolj pričakovani naslovi leta 2004, vključno z *Doom 3*, *Half-Life 2* in *Far Cry*, bodo pristavili svoj lonček in izšli tudi v različici za 64-bitne procesorje. In to ni neznansko pomembno le zaradi popularnosti teh naslovov, ampak tudi zaradi dejstva, da bodo 3D grafični pogoni teh iger gonilna sila večjega dela naslovov, ki jih bodo izdale druge razvojne skupine z licenco do teh pogonov. Pričakuje se, da bo pogon Epicovega *Unreala* kmalu postal standard tako v 32-bitnem, kot tudi v 64-bitnem svetu. "Vse je že vgrajeno in na razpolago vsem, ki kupijo licenco," zagotavlja Tim Sweeney. "Razvijalci imajo na razpolago popolno podporo za 32 in 64 bitov, na njih pa je, za kateri sistem se bodo odločili."

In kaj je sploh tisto, zaradi česar je 64-bitna tehnologija tako privlačna za razvijalce iger? Še enkrat predajamo besedo Sweeneyju: "V prvi vrsti je to gotovo prednost pri hitrosti, saj ima procesor x86-64 na razpolago dvojno število registrov (enot za shranjevanje podatkov znotraj procesorja). Sčasoma bo to pripeljalo k večjim igralnim okoljem in k višji stopnji realizma. Novitete, ki jih vgrajujemo v našo igro naslednje generacije, se že zaletavajo v meje, ki jih postavlja pomnilnik 32-bitne arhitekture." Gabe Newell, možgani, ki stojijo za *Half-Life 2*, se strinja. "To še posebej velja za razvijalce iger. Količina pomnilni-

Nadaljevanje na strani 32

POMLADNA AKCIJA
SONY 17" LCD
SDM S73H
POSEBNA 4 LETNA GARANCIJA
109.900
cena v sit z DDV-jem

Štiri glavne prednosti

Tu so resnični aduti 64-bitnih namiznih računalnikov pri igrah.

Je 64-bitno namizno računalništvo največji korak naprej, kar jih je naredila industrija? AMD je predstavil svojega Athlona 64 v spremstvu z obveznimi velikimi besedami o prihodnosti, gromozanskimi panoji z reklamami, dimnimi učinki in reflektorji. In zdaj ko je na 64-bitni vlak skočil še Intel, Microsoft pa pripravlja uradno 64-bitno različico svojega operacijskega sistema Windows, lahko mirne vesti rečemo, da so 64-bitni PC-ji za vogalom. Bo vzpon 64 bitov res prinesel vse, kar ljudje pričakujejo od njega? Gre za evolucijo ali kar revolucijo? In kakšne sploh bodo prednosti podvojenih bitov pri igrah? *PCF* se je posebej za vas potrudil in potegnil črto pod vse, kar bodo 64-bitni računalniki prinesli in 32-bitni odnesli in vam natisnil popolni vodič po 64-bitnem igranju..

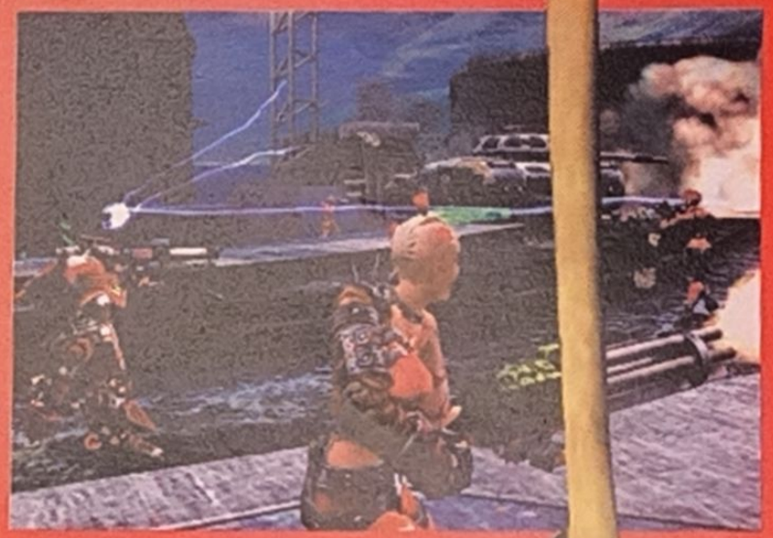
VEČ KOMPLEKSNOSTI

Običajno lahko povprečen zemljevid v *Unreal Tournament 2004* prenese tja do 32 igralcev hkrati. V žaru boja se vam bo to morda občasno zdelo več kot preveč. A predstavljajte si za trenutek spletno strelsko igro, kjer se na stotine igralcev obstreljuje na zemljevidu titanskih razsežnosti – dobrodošli v online svetu na 64-bitni način.

S 64 biti so lahko stopnje večje in veliko bolj podrobne. 64-bitni *Medal Of Honor* bi z lahkoto serviral dan D in izkrcanje v Normandiji s stotinami kvadratnih metrov obale in tisočimi igralci iz mesa in krvi ter računalniško vodeno hrano za vašo strelivo.

Kar zadeva samo količino podrobnosti, pa si predstavljajte natančno modeliranje sobe, v kateri se trenutno nahajate (ja, WC tudi velja). Grozljiva resnica je, da ne glede na to, kako pusto se vam zdi vaše bivališče, obstaja dobesedno neskončna količina podrobnosti v vsaki razpoki in luknjici. Zemljevid v *Unreal Tournament* trenutno zahteva 5Mb pomnilnika, zanima pa nas, kaj bi se zgodilo, če bi bil tisoč ali dvatisočkrat podrobnejši.

Če zdaj razmišljate: "5Mb pomnoženo s tisoč je 5.000Mb – pa saj nihče nima na voljo take količine pomnilnika!" imate popolnoma prav. Za zdaj. Vsak igralec, ki kaj da nase, ima vsaj 512Mb v svojem strojčku že sedaj, tak čas naslednje leto pa bosta 2Gb že nekaj povsem običajnega. In takrat bomo že na pol poti do 4Gb. Kaj ne bi bilo, danes, ko so nekateri zapisovalniki DVD že prebili mejo 4Gb, strašno dobro, če bi lahko stlačili v pomnilnik celotno vsebino diska DVD in ga usmerili neposredno na zapisovalnik, ne da bi si morali za vmesno postajo izbrati trdi disk?



VEČ HITROSTI

Poleg tega, da je sam po sebi sposoben procesirati 64-bitna števila, ima Athlon 64 tudi dvakrat več registrov GPR in dvakrat več registrov XMM. Če vam je oči obrnilo navzgor, se sprostite – sledi razlaga teh hudo tehničnih kratic. 32-bitni x86 čip ima osem splošno-namenskih registrov (General Purpose Registers ali GPR) in osem registrov XMM, kamor se shranjujejo vrstice programske kode. V en register se običajno shrani eno število, tako da osem registrov GPR vsebuje le droben košček materiala, ki ga vsebuje 128Mb pomnilnika. Je pa bistvena prednost registrov ta, da se nahajajo neposredno v procesorju – podatek lahko potegnemo iz registra pravzaprav v trenutku, medtem ko je branje iz pomnilnika tisočkrat počasnejše. Zaključek tega je, da če imamo več registrov, lahko več podatkov shranimo neposredno v procesor. V kontekstu iger je zelo pomembno vedeti tudi, da se v registre XMM (MMX, od zadaj naprej) shranjujejo podatki, ki jih potrebujeta nabora ukazov SSE in SSE2.

Ker velika večina modernih iger na veliko uporablja ukaze SSE in SSE2, bodo novejše igre lahko shranile veliko večje količine podatkov v hiter register XMM in ne v počasnejši pomnilnik. Ves ta dodaten prostor neposredno na čipu bo za 64-bitne igralce pomenil takojšen poskok v hitrosti – potencialno tudi do 20 odstotkov – ne da bi se razvijalci morali ukvarjati s kakršno koli optimizacijo. Po dolgih letih pričkanja, katera grafična kartica bo najbolj "trgala gate", bo očitno hitrost procesorja spet postala pomembna. Prav zanimivo bo videti, če bo nadzornik pomnilnika, ki ga ima Athlon 64 na samem čipu, pomenil prednost za AMD.

MNENJE STROKOVNJAKA

Uroš Glad, uros.glad@mlacom.si

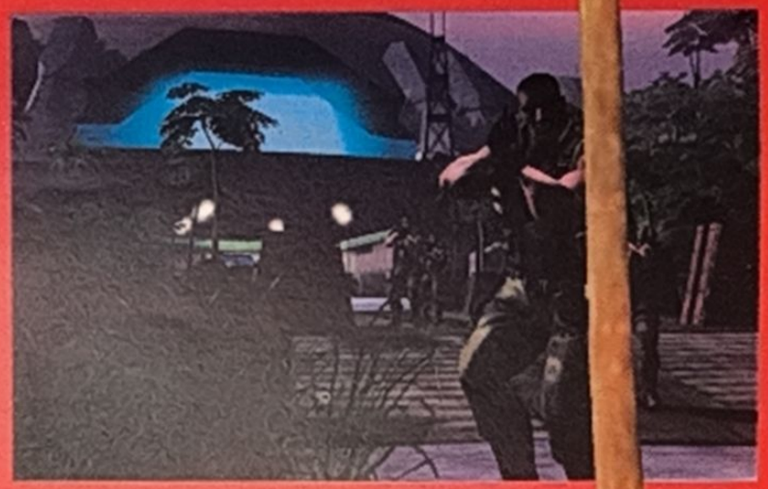
64-bitno procesiranje bo zagotovo imelo izjemen učinek na vsa področja računalniške uporabe. Prehod, ki ga marsikdo enači s prehodom s 16-bitnega na 32-bitno procesiranje izpred dobrih petnajstih let, bo prav tako povzročil revolucijo na področju računalniške zabave. Premiki bodo postopni ter seveda pogojeni s kvaliteto programske kode, ki bo izkoriščala nedvomno izjemno širok potencial 64-bitnega procesiranja. Prvi predpogoj seveda predstavlja stabilen in optimiziran operacijski sistem. Poleg Linuxa, ki že s pridom izkorišča dodatne registre procesorja, se z vidika računalniške zabave največ upanja polaga na 64-bitno nadgradnjo obstoječega Windows XP. Razvoj tega nadvse pričakovanega operacijskega sistema se je sicer dodobra zavlekel, a upajmo, da zaradi kvalitetne dodelave in odpravljanja zadnjih programskih hroščev, in ne zaradi vpliva Intela, ki mu v zadnjem obdobju vsaj glede razvoja ne uspeva najbolje. Poleg operacijskega sistema morajo za kar se da dobro izkoriščenost sistema svoj lončeк primakniti tudi proizvajalci strojne opreme oziroma natančneje programerji gonilnikov. Glede na to, da lahko Microsoftu zaupamo, vsaj glede na izkušnje z Windows XP, ki je, resnici na ljubo, precej stabilen in hiter sistem, še največ dvomov vsaj v tej začetni fazi pade prav na pisce gonilnikov. Z vidika računalniške zabave mislimo seveda predvsem na gonilnike za grafične kartice, ki se, sicer še v beta fazi, presenetljivo izkažejo, saj so v določenih primerih precej hitrejši od svojih 32-bitnih sorodnikov (do 20%). Torej, razvoj programja poteka, pravzaprav lahko z optimizmom pričakujemo konec letošnjega leta, ko bosta na voljo tako operacijski sistem, kot tudi ustrezni gonilniki. Sprva bodo pospeški relativno majhni, a sčasoma, ko bodo programerji grafičnih srčkov le-te pisali v mislih na vseh 64 bitov, si lahko nadejamo izjemnega skoka predvsem v širini in kompleksnosti iger. Poleg lažjega procesiranja grafike v vseh pomenih te besede lahko v igrah pričakujemo ogromna in izjemno kompleksna navidezna prostranstva, ki bodo s pomočjo veliko večjega števila sodelujočih osebkov ponujala za zdajšnje pojme nepojmljiva doživetja. Zaradi tega bi znal biti prehod na 64 bitov bistveno hitrejši, kot si marsikdo predstavlja, saj so prednosti jasne, le izkoristiti jih je treba.

VEČ NATANČNOSTI

Največje število, s katerim se lahko bode 32-bitna igra, je 4.294,967.296, kar morda zveni veliko. V 64-bitnem svetu pa se višina največjega števila povzpne na vrtoglavih 18,446.744,073.709,551.616. Eee, in kaj potem? No, gre za stvar natančnosti. Če, recimo, 32-bitna igra zaznava gibanje do centimetra natančno, bo lahko 64-bitna igra registrirala gibe na dve tisočinki nanometra – ali 0,00000000002 centimetra.

Medtem ko je to več kot preveč za večino primerov, pa je jasno, da lahko to natančnost izrabimo v vseh delih igre: od kompleksnega potovanja tisočih šrapnelov granate do natančne sledi dima.

Naslednja pomembna možnost je natančnost geometrije. Pri *Black & White* so bile poenostavitve geometrije zelo opazne, ko ste oddaljili pogled. Celo v modernih igrah, kakršna je *Far Cry*, se pri približevanju pogleda drevje in podobni oddaljeni deli okolice pojavljajo od nikoder, ko se jim dovolj približate. Trenutno je ozko grlo čip na grafični kartici, a ko bodo na police prišli novi izdelki nVidie in ATI-ja, se lahko zgodi, da bo ozko grlo postal procesor.

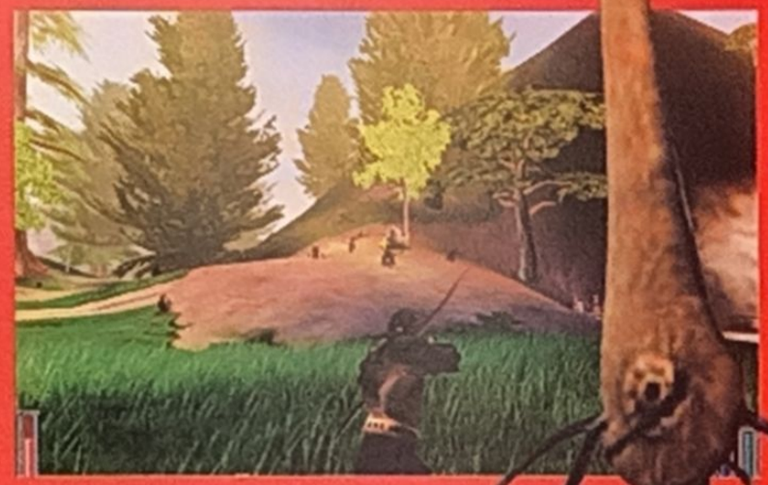


VEČ VREDNOSTI

Če ne nameravate preklopiti ravno na AMD-jev Athlon FX-53, ki se trenutno prodaja za okoli 150 tisočakov, boste ugotovili, da so 64-bitni procesorji le za odtenek dražji od 32-bitnih bratcev. Za Athlon 64 3000+ boste odšteli okoli 70.000 tolarjev, medtem ko stane Athlon XP 3000+ približno 52.000 SIT. Primerjajte zdaj to z Intelovim 3GHz Pentiumom 4, ki je po hitrosti v 32-bitnem načinu primerljiv z Athlonom 64 3000+ in ugotovili boste, da stane P4 približno enako.

Četudi je Intelova inkarnacija AMD-jeve 64-bitne tehnologije že v razvoju, je v javnosti še lepo število mesecev ne bomo videli. Po drugi strani pa je Athlon 64 dostopen že več kot pol leta.

V tujini že danes prodajajo 64-bitne računalniške sisteme za navdušence nad igrami, ki si želijo nadgradnje, še preden bo izšla različica Windows z vgrajeno podporo za 64 bitov. Morda bo zvenelo kot slaba TV reklama, ampak z nakupom takšne konfiguracije dobite trenutno zelo zmogljiv 32-bitni sistem, katerega hitrost bo znatno (in brezplačno) poskočila, ko bo Microsoft izdal Windows XP s 64-bitno podporo. Kar ni slaba kupčija.



iAMD64

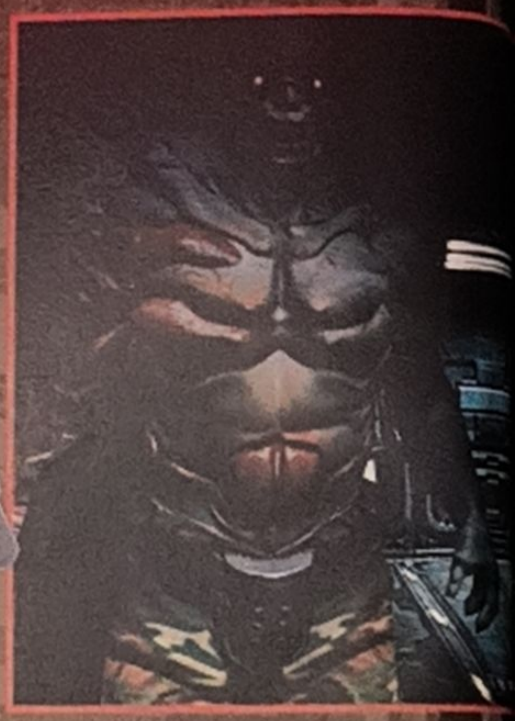
V bistvu govorimo o Intelu, veste.

Že pred letom 2000 je Intel delal na lastni 64-bitni arhitekturi, ki je slišala na ime Itanium. Verjetno vam je znano, da stvar ni bila posebej popularna in se ji ni obetalo, da bo kdaj domovala v namiznih računalnikih. Zato ni bilo nobeno presenečenje, ko je Intel pred kratkim napovedal, da bodo njihovi novejši čipi x86 posedovali 64-bitne zmožnosti. Kar so pozabili omeniti, je, da je njihova implementacija skoraj popoln klon AMD-jeve razširjene arhitekture x86-64. Večina poznavalcev se strinja, da je bil Intel prisiljen posvojiti AMD-jev pristop, ko je Microsoft objavil, da ne bo razvijal dveh ločenih operacijskih sistemov x86-64. Rezultat tega nikoli priznanega licenciranja AMD-jeve tehnologije je humoristo s spleta napeljal na to, da so Intelovo 64-bitno tehnologijo za namizne računalnike poimenovali iAMD64. In zahteve, da Intel javno prizna, od koga si je sposodil tehnologijo x86-64, ne prihajajo samo s strani bolj jezičnih kotičkov spleta. Jezen je bil tudi Linus Torvalds, svetovno znan kot kreator operacijskega sistema Linux.

"Vodstvo Intela," je potarnal, "bi moralo biti """""" sram. Če jim že ni mar za potrošnike in se igrajo z neko drugo 64-bitno arhitekturo, ki je nihče ni hotel uporabiti, to ni noben izgovor, da ne priznajo AMD-ju tistega, kar je naredil s svojim čipom x86-64." Težke besede, ni kaj.

Nič še ni znanega o tem, kdaj bomo v namizne računalnike prvič lahko vstavili Intelov 64-bitni procesor. Medtem pa Intel že napoveduje izid prvih primerkov 64-bitnega procesorja za strežnike, s kodnim imenom Nocona – gre v bistvu za Prescotta P4 z dodatnimi količinami predpomnilnika. Kot marketinška strategija to sproža v javnosti mešane občutke. Po eni strani to pomeni, da se Intel zaveda resničnosti platforme x86-64, po drugi pa to lahko pomeni tudi, da Intel trenutno nima čipa za namizne računalnike, ki bi se lahko kosal z Athlonom 64.

Po dolgem obdobju zanikanja, je Intel moral resno vstopiti v 64-bitno dirko. Athlon 64 je še v vodstvu.

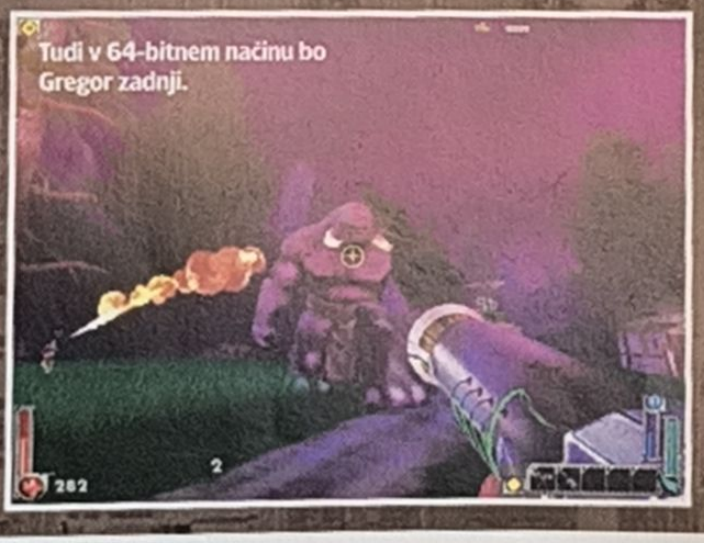


ZGORAJ DESNO *Doom 3* bo izgledal fantastično. A v 64-bitnem načinu bo izgledal še fantastične..., hm, lepše.

ZGORAJ BOLJ DESNO Ogromna površina *Far Cry* bi lahko s 64 biti postala še večja.

ških naslovov se že pri razvoju zdajšnjih orodij izkaže za kritično majhno. Preden smo dobili tudi v namiznih računalnikih možnost uporabe 64-bitnih procesorjev, so nas pomnilniške omejitve že prisilile v omejevanje svetlobnih učinkov in izračunov, ki zadevajo vidno polje," nam je povedal Newell, zanimivo, meni tudi, da bodo možnosti, ki jih nudi 64-bitno računalništvo, pripomogle k boljši prodajanosti iger. "Bogatejše in vizualno bolj kompleksno okolje, ki ga bo zmogel proizvesti 64-bitni namizni računalnik, bo kupcu nudilo več vrednosti za njegov denar," trdi.

Nikar torej ne dvomite, revolucija prihaja. "Ko bo enkrat na voljo 64-bitni operacijski sistem Windows, bo do prehoda prišlo hitro," pravi Newell. K temu je Sweeney dodal, da bo 64-bitno računalništvo po njegovem mnenju dozorelo leta 2005. "Pričakujemo, da bo večina procesorjev, prodanih leta 2005, 64-bitnih. Ko bomo izdali našo naslednjo večjo igro, boste potrebovali 64-bitni procesor, da bi jo poganjali z vsemi podrobnostmi." Sporočilo je dokaj jasno – če boste želeli igrati naslednjo večjo igro za PC z vsemi grafičnimi bonbončki, si boste morali omisliti 64-bitni PC. Ne recite, da vas nismo posvarili.



Tudi v 64-bitnem načinu bo Gregor zadnji.

Medtem ko se ljudje iz stroke strinjajo, da je 64-bitno računalništvo vabljivo in hkrati neizogibno, pa je manj jasno, na katerega izmed proizvajalcev procesorjev naj povprečen Janez stavi svoje težko prigarane prihranke. In to je tisto ključno vprašanje. Glede na to, da je na tržišče padel prvi, ima AMD gotovo prednost. A Intel je že v preteklosti pokazal, da zna mojstrsko razširiti obstoječo tehnologijo z lastnimi izboljšavami in tako prilepiti razvijalce na svojo platformo. Se lahko torej zgodi, da bo AMD-jev pristop 64-bitni tehnologiji šel pot ravno tako AMD-jeve domislice 3DNow! in umrl počasne, osamljene smrti? Ali bodo programerji prisiljeni razvijati igre samo za eno ali samo za drugo stran v tej bitki? Sweeney v to dvomi: "Danes imajo AMD-jevi in Intelovi procesorji x86 bolj raznoliko arhitekturo kot kadar koli doslej. Intel gre v smer ekstremnih hitrosti ure in globine cevovoda, medtem ko AMD stavi na počasnejše in bolj plitvo jedro, ki pa zato bolj učinkovito prebavlja programsko kodo. Kljub temu pa so vsi njuni procesorji dovolj dobro zasnovani, da te razlike ne predstavljajo čisto nobenih težav z združljivostjo." Če naredimo povzetek, dobra novica za ljubitelje iger je, da je pravzaprav vseeno, za kateri tabor se odločijo – Intelova rešitev bo delovala enako kot AMD-jeva. V isti sapi pa vas moramo spomniti, da že Intelov nov sklop ukazov, SSE3, ki ga AMD-jevi procesorji ne poznajo, nakazuje, da bodo med obema arhitekturama vedno določene razlike, ki bi lahko pri igrah prišle celo najbolj do izraza.

Danes je AMD-jev 64-bitni procesor, Athlon 64, edina rešitev za namizne računalnike. Ko smo preizkusili zadnjo 64-bitno različico igre *UT2004* za Linux, so bili rezultati praktično enaki tistim pri 32-bitni kodi

ZGORAJ Število udeležencev v spletnem svetu *Savage* se bo drastično dvignilo.

– okoli 75 slik na sekundo pri vseh vključenih podrobnostih in 16 aktivnimi boti. Veliko razočaranje, torej, kajne? Ne tako hitro. 32-bitni *UT2004* za Linux je optimiziran za igram prijazne ukaze SSE. Zaenkrat 64-bitna različica nima podpore tem ukazom, kar je velika luknja. Dobro je namreč znano, da podpora SSE znatno izboljša hitrost v igrah. Podpora za SSE2 je v bistvu eden glavnih razlogov, zakaj P4 pri marsikateri igri pusti za seboj Athlona XP. Glede na vse to smo skoraj prepričani, da bo z optimizacijo SSE 64-bitna različica *UT2004* tekla vsaj 10 odstotkov hitreje – navsezadnje *Quake 3* s podporo za SSE2 teče tudi do 25 odstotkov hitreje.

V računalniški industriji kroži prepričanje, da bo prehod iz 32 bitov na 64 prav gepardje hiter v primerjavi s poljžim prehodom s 16 bitov na 32. Spomnite se, da je trajalo skoraj 10 let, od trenutka, ko je Intel na prodajne police postavil prvi 32-bitni procesor, do trenutka, ko je Microsoft izdal operacijski sistem, ki ga je podpiral. Igre so samo eno poglavje v romanu o 64 bitih. Medtem ko PC nadaljuje s svojo metamorfozo iz poslovnega stroja v multimedijsko napravo, postajajo omejitve 32 bitov vedno bolj očitne – 4Gb, kolikor je zdaj zgornja meja količine pomnilnika, je, na primer v svetu videa visoke ločljivosti, nagravžno malo. Po drugi strani pa bodo cene vstopnic za sodelovanje v 64-bitnem cirkusu v naslednjih 12 mesecih drastično padle. Že zdaj si lahko privoščite AMD-jev 64-bitni procesor za ceno Intelovega 32-bitnega. In če prištejemo še vztrajno padajoče cene pomnilnika, lahko pričakujemo, da bodo v trgovinah PC-ji s 4Gb pomnilnika in več še preden lahko rečete "masivnatrideokolja". Naj vas torej ne skrbi za propad vere v 64 bitov. Dokaz za njihov obstoj, bratje in sestre, je povsod okoli vas.

(IZMIŠLJENA) GENEZA 64 BITOV

Na začetku dni je Intel ustvaril 386 in ta je gnal Windows 3.1 in DOS (dobro, to morda ni bilo povsem na začetku). In John Carmack je rekel: "Naj pride *Doom*". Končno se je rodil nov žanr – prvoosebna strelska igra. In dnevi so bili lepi. Ljudje so igrali *Doom* ter malikovali vse njegove svetlobne učinke. Intel je nato ustvaril 486, ki je bil samo pospešen 386, a ljudstvo je tiste dni vseeno nadgrajevalo.

Tretji dan pa je Intel ustvaril Pentium, katerega ime so zaščitili samo za lastno uporabo in se tako oddaljili od nevernikov sekt AMD in Cyrix. In bilo je veliko praznovanje v njihovo čast. Nato je Intel na krilih svojega zanosa izdelal še t.i. MultiMedia eXtension (MMX), ki je pospešil enega ali dva programa. In ljudstvo je začelo tarnati in žugati Intelu, ker jih je prisilil v nadgradnjo, pri kateri so bili deležni samo majhne izboljšave delovanja.

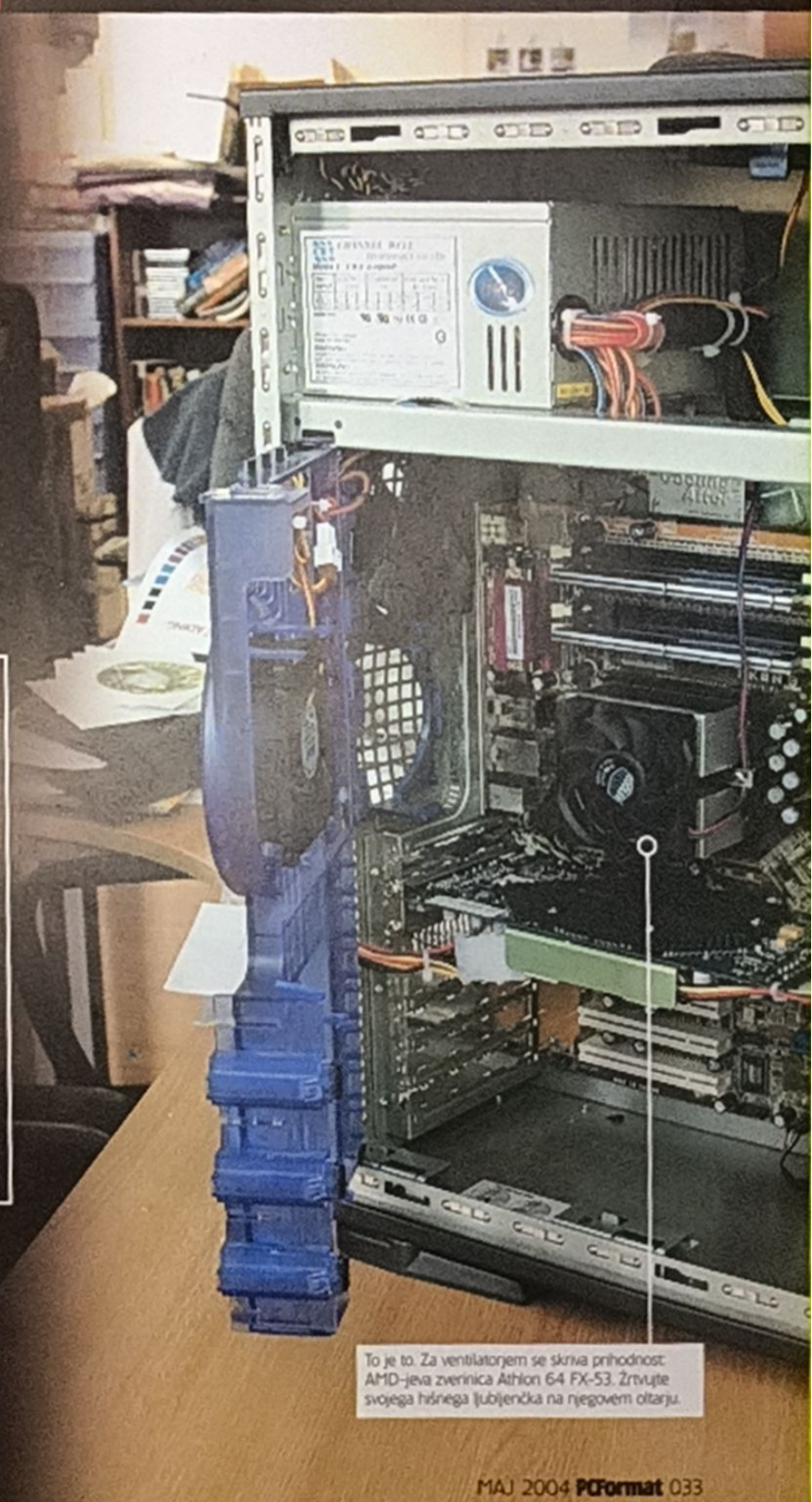
A medtem ko so Intelovi direktorji kovali nove spletke in šteli svoje zlatnike, je AMD nad deželo poslal procesor K5. Ta je besno udaril po Pentiumu MMX.

Od tega dne se bije grozljiva vojna med AMD-jem in Intelom. In veliko junakov se je skovalo v njenih bitkah – K6, Pentium II, Athlon in Pentium III. A v svoji modrosti je Veliki Razvijalec uvidel, da so to še vedno samo mišičasti čipi 386 z debelimi plastmi oklepa in novimi orožji. Samo On je lahko videl, da tudi Pentium 4 in Athlon XP nosita grehe svojih x86 prednikov.

In takrat je AMD stopil pred Velikega Razvijalca in spregovoril: "Veliki Razvijalec, ali vidiš na tržišču prostor za kombinirane 32-bitne/64-bitne procesorje? Jaz jih, zatorej sem ustvaril tole." In AMD je razpri dlan, kjer sta ležala Opteron in Athlon 64. In ta dva brata sta poznala obe poti: 32-bitno in 64-bitno. In bilo je slavje.

Kmalu so veliki svečeniki Intela uvideli sveto navezo med AMD-jem in Velikim Razvijalcem in spoznali, da jih je slednji zapustil. Zato so plačali za svoje grehe in jedli sovražnikov 64-bitni kruh. Amen. Khm.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !



To je to. Za ventilatorjem se skriva prihodnost: AMD-jeva zverinica Athlon 64 FX-53. Žrtvujte svojega hišnega ljubljenčka na njegovem oltarju.

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

Številka 3 / Maj - Junij / 1150 SIT

PREIZKUŠENO! 95 FOTOAPARATO
Med drugimi smo preizkusili 5 najnovejših mode

KAKO USTVARITI
NEPOZABNE PORTRETE

Izboljšajte tehniko in rezultate!

- Razlaga osvetlitve, barv in tehnik ustvarjanja portretov
- Intervjuji s svetovno znanimi portretnimi fotografi
- Kako se lotiti kreativnih kompozicij

PLUS veliko, veliko več!

USTVARITE FIGURO IZ GOSPODARJA PRSTANOV

Lotite se kreativnega projekta v Photoshopu in izdelajte Bradodreva iz priljubljene filmske trilogije!

REPORTAŽA BIKE NIGHT 2004

Slovenski športni dogodek v objektivu profesionalnega fotoaparata!

ZAJETNI OPISI

NOVI NIKON D70
Digitalna kamera, ki bo spremenila vaše življenje

FOTOGRAFIJA

DOMAČI STUDIO
V tretjem delu spoznajte osnove osvetljevanja tihožitij

FOTOGRAFSKI NASVETI

44 STRANI uporabnih nasvetov za fotografiranje in obdelavo fotografij

NA PRILOŽENEM DISKU

CELOTNI PROGRAMI Preizkusne različice programov, vtičniki, dodatki za priljubljene programe in še veliko več

NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

Predispozicija

Jer se moja majhna senca pojavi, tam ponavadi ljudje utihnejo. Saj ne, da bi hotel ljudem slabo, toda ne vem, zakaj imajo neprijeten občutek, če se normalno velik človek, ki nima veliko las na glavi, kot na primer jaz, pojavi v katerem koli javnem prostoru. Zadnjič sem bil namreč na ultrazvoku in ker je pot do takšnega pregleda pri socialni smeri dolga tudi do dva meseca, sem opravil pregled privatno. Pri ginekologinji. Ne, nisem noseč (četudi bi bil, ni moj!!), sumijo namreč, da imam žolčne kamne. Vse lepo in prav, toda ko sem se pojavil sam v čakalnici, je ves pogovor zastal. Še slabše je bilo, ko sem vstopil v ordinacijo, saj je pogovor v čakalnici spet stekel. Hladen kot špricer sem opravil pregled in se poslovil. Sprašujem se le, kaj se bo zgodilo, ko nekoč ne bom hladen kot špricer? Bom takrat rekel: "Draga, kje je moj railgun?" **pisma@pcformatslo.net**

GeForce 6800

NAJOKUSNEJŠA KARTICA VSEH ČASOV!

Preizkusili smo grafično kartico, ki si je vsi želijo, in vam razkrili, kako dobra je resnično nVidiina jed meseca. **str.36**

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Najvišji v uredništvu si je ta mesec prisvojil projektorje in se igral domači kino, medtem ko smo ostali garali kot črne živine.

BARBARA BANOVIČ
FNajmanjša v uredništvu je bila tokrat najglasnejša in si je izborila mesto asistentke pri supertestu. Zavidali ji bomo še kak mesec.

MATEJ SLANIČ
Tokrat je Matej z izvijačem v rokah bentil nad čudnimi novimi ohišji, ki bi se rada pretvarjala, da so letala. Saj so letela – po pisarni.

UROŠ JAUŠOVEC
Uroš je vodni tip in se je ta mesec potopil v vodno hlajenje. Ko smo ga s trnkom za ščuke končno uspeli izvleči, ni bil najbolje volje.

DANIEL ANDJELKOVIČ
Naš glavni strokovnjak za fotoaparate ima čisto vsakič težave, ko je potrebno vrniti kak privlačen fotoaparat in tudi tokrat ni naredil izjeme.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž, veliki modrooki povratnik, je ta mesec večinoma preživel med igranjem *Painkillerja*, ne veste pa, da je to brez Andrejeve vednosti počel s projektorjem.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
70-79% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
igrače
aplikacije
orodja

v tej številki

str.38 Osnovne plošče
str.40 Pentax Optio 30
str.40 EnLight EN-7247DB
str.40 Opis bralca
str.41 Lubic Airplane
str.42 Canyon CN-MP1
str.42 Philips 170T4FS
str.42 AverKey Lite
str.43 Programska oprema
str.43 Asetek Waterchill
str.43 EnLight ComboSpy
str.43 Canyon CN-WF506
str.43 DiVid Burner
str.44 AVX Music server

Grafična kartica

GeForce 6800

Dolgo smo čakali na to, da bo nVidia končno obupala nad serijo GeForce FX. Ogledali smo si, kako izgleda Sila – v slogu 6800.

Cena **Predvidoma okoli 150.000 SIT** Proizvajalec **nVidia** www.nvidia.com

Pozabite na X-Box 2. Ne bojte se Nintenda N5. In popolnoma spreglejte precenjeno PS3. Z izdajo nove družine grafičnih kartic je nVidia grafiko za PC popeljala do takšnih višav zmogljivosti in vizualne kvalitete, da bodo konzole nove generacije samo debelo gledale. Na papirju je grafični procesor, ki poganja novega GeForca 6800 Ultra, s prejšnjim kodnim imenom NV40, najbolj impresiven grafični čip, kar smo jih videli. nVidia se vrača – pa kako!

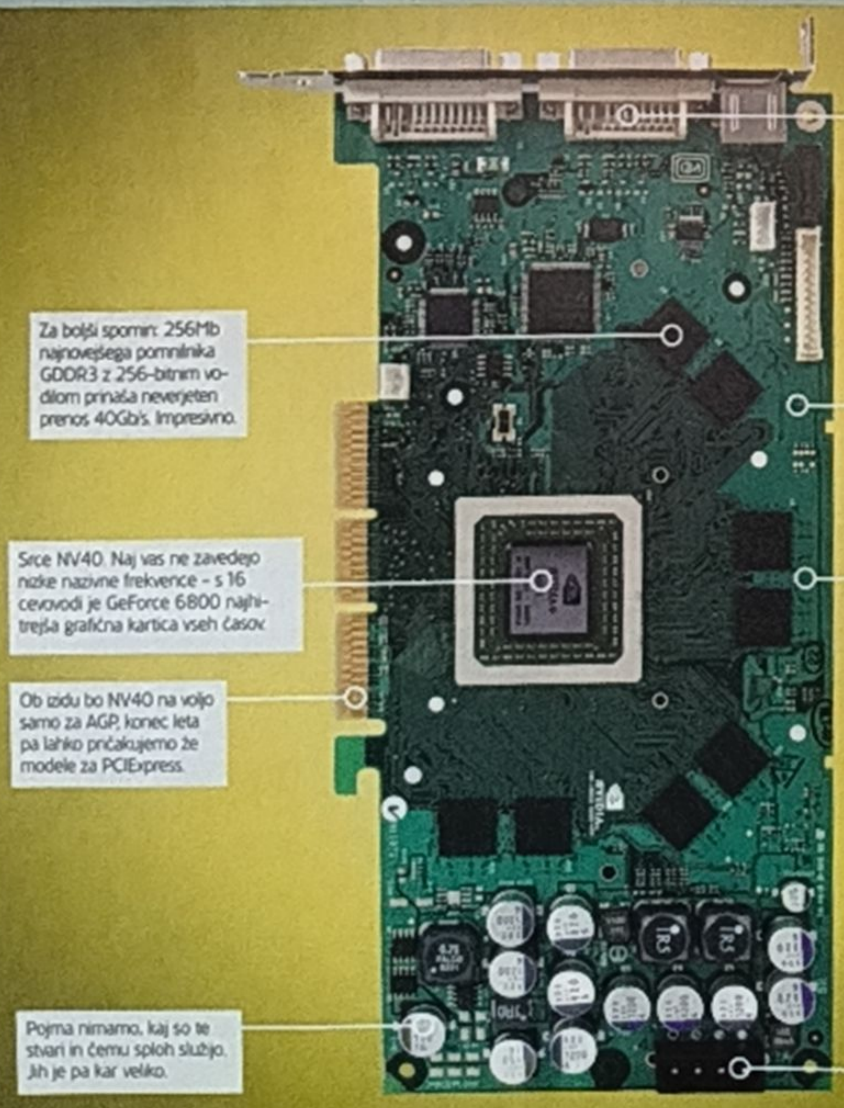
Zadnje leto in pol je bilo težavno za nVidio. ATI je že s predstavitvijo Radeona 9700 Pro povozil vse njihove sanje o prevladi na trgu. Serija GeForce FX sicer ni bila popoln polom, a je bila daleč od tega, kar smo pričakovali od nVidie, agresivne optimizacije gonilnikov pa prav tako niso niti najmanj pripomogle.

PODROBNOSTI

Grafično jedro	400MHz, 16 cevovodov, 6 vertex-enot
Pomnilnik	256Mb GDDR3 pri 600MHz, 256-bitno vodilo
Zmogljivosti	600 milijonov poligonov v sekundi, 40Gb/s
Podpora	DirectX Pixel shader 3.0, Vertex shader 3.0, DX9.0c
2D	Programirljiv video pogon, MPEG1/2/4 & WM19

NV40 od blizu

Več cevovodov za obdelavo pikslov in VS 3.0. Sladko.



KAKO SMO TESTIRALI

Ali kako smo se borili z roki.

V idealnem svetu bi bil ta okvirček poln podatkov o tem, kakšnim sintetičnim in realnim testom smo podvrgli kartico. V realnem svetu pa nas je pri tem oviralo dejstvo, da v času, ki smo ga imeli na voljo za test, nismo imeli na voljo končne različice gonilnikov. Kljub temu pa je 6800 obdelal najnovejše pogone v igrah s takšno lahkoto, da je popolnoma zasenčil ATI-jevega paradnega konja, Radeona 9800. Vemo pa, da dejstev v številkah ni mogoče prekositi, zato vam bomo z njimi postregli takoj, ko dobimo v roke končno različico kartice in gonilnikov. Naj vam zaenkrat povemo samo to: 6800 doseže 1.000 slik v sekundi v 3DMarku 2003 (prvi test).

KAPITAN KIRK ZADENE PRAVO

A vse to je zdaj preteklost, saj je prišel NV40. Kot je videti, se bo pošteno boril, da bo prišel do vrha. Kartica je popolnoma nova, kar pomeni, da nima praktično ničesar skupnega s serijo FX. Pri nVidii so čisto na novo ustvarili cevovode, da bi dosegli čim višjo zmogljivost za zahtevano ceno kartice, za povrh pa so še znatno izboljšali zmogljivosti senčnikov. Navedene številke so prav neverjetne, zato sedite, preden berete naprej. Novi GeForce 6800 ima celih 16 cevovodov za obdelavo pikslov, šest enot za verteks-senčenje, frekvenca jedra je 400MHz, pasovna širina pomnilnika pa je 40Gb/s. Ufff. Kar nekaj denarja je bilo zapravljenega tudi za tranzistorje, saj jih je v NV40 več kot 200 milijonov. Številke, ki označujejo zmogljivost, so prav tako impresivne: 600 milijonov poligonov v sekundi in 40 milijonov anti-alias vzorčenj v sekundi. Še enkrat si oglejte te številke in jih primerjajte z najzmogljivejšim grafičnim procesorjem, ki je trenutno na voljo, z ATI-jevim R360, ki ima osem cevovodov za obdelavo pikslov, štiri enote za verteks-senčenje in približno 110 milijonov tranzistorjev. In sedaj se potrudite, da ne bi bili navdušeni. Nemogoče, kaj? NV40 je prav tako zgrajen s 130nm proizvodnim procesom, ki ga je nVidia izpopolnjevala skupaj z IBM-om na enem od zadnjih članov družine NV3X.

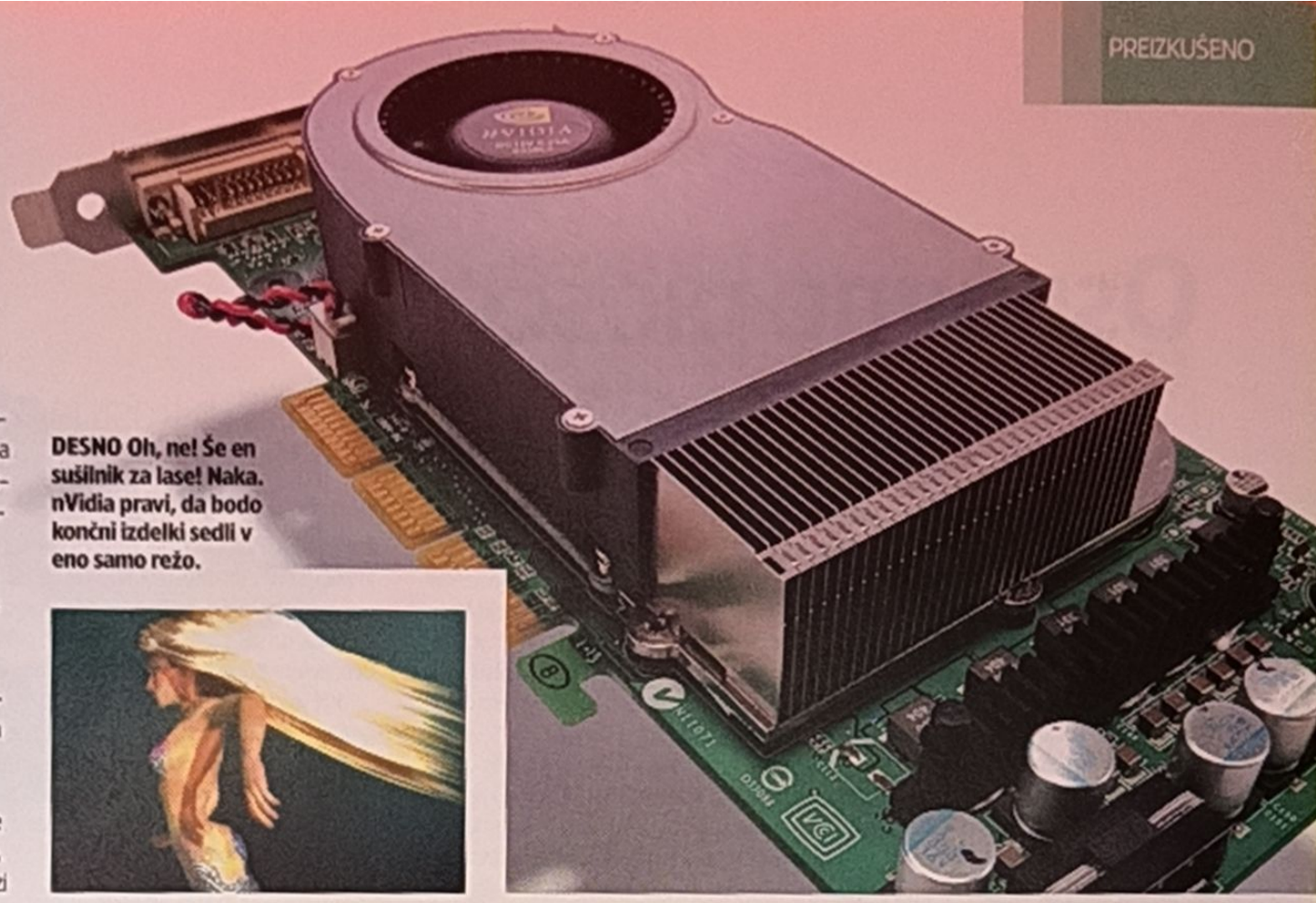
Samo trenutek. Mi se namreč še preveč dobro spomnimo nVidiinega marketinškega nateg z osmimi cevovodi, ki jih je premogel izvirni GeForce FX 5800. Dejstvo je namreč, da je 5800 le redko obdeloval osem pik v urinem ciklu (pixel per clock – PPC). NV30 je namreč določene stvari obdeloval pri 4 PPC nekatere pa pri 8 PPC, na primer Z/stencil. Pri nVidii so se izgovorili s tem, da so pripomnili, da gre v bistvu za arhitekturo s 4x2 cevovodoma. Ali bo NV40 še en nateg in kartica ne bo delovala pri polnih 16 PPC? David Kirk, možganska sila za NV40 je povedal takole: "NV40 ima arhitekturo 16/32. 16 PPC za barve, teksture, meglo, Z in alfa, ter 32 PPC za Z/stencil." Torej gre za polnih 16 cevovodov

v konvencionalnem pomenu besede in označuje konec eksperimentom, kot je bila serija grafičnih procesorjev FX.

PTIČKI SO NAM POVEDALI

Kot se že dalj časa šušlja, je NV40 polno združljiv s specifikacijo Pixel Shader 3.0. Kaj je pa sploh tako finega pri PS 3.0? Z njim lahko sedaj prvič ustvarjate realne senčnike za namizne grafične procesorje. Kirk pravi, da jim je s PS 3.0 uspelo pravilno poganjati celo senčnike Renderman (programska oprema, ki jo uporabljajo nekateri največji filmski studii). Počiščena je tudi zmešnjava z natančnostjo senčnikov. Polna natančnost je sedaj definirana kot 32-bitna, 24-bitna (ki jo ATI uporablja za operacije s polno preciznostjo) je po novem le delna.

Ne preseneča dejstvo, da je bilo senčenje pikslov pri NV40 deležno največje predelave, saj v družini NV30 ni ravno navdušilo v navezi z DirectX 9. Za NV40 so bili senčniki popolnoma predelani, tako da je pretok znatno višji in Kirk pravi, da ima NV40 dvakrat večje zmogljivosti pri senčenju pikslov kot ATI-jev R300. To pa res ni slabo. Dvakrat višje zmogljivosti na cevovod pri procesorju, ki ima dvakrat več cevovodov. Če vas zanima, kako bo NV40 obračunal s prihajajočimi igrami, naj vam izdamo, kaj je o tem povedal Kirk: "Vzemite tipični dolg senčnik s 36 matematičnimi operacijami z dvema teksturama, ki se prebereta dvakrat. NV35 je potreboval za to 23 prehodov skozi cevovod senčnika; NV40 jih potrebuje le 12." Kirk celo zatrjuje, da bo tak poskok v zmogljivosti dejansko viden v igrah. "Zmogljivosti Pixel Shaderja za *Doom 3* so z NV40 približno štirikrat višje – družina NV30 je že tako dobro optimizirana za *Doom 3*, kar pomeni, da je razlika dobro vidna. V *Half-Life 2* lahko pričakujete celo osemkraten dvig zmogljivosti, kar zadeva senčenje." Zveni odlično. Pa je vse tudi res? Pri *PCF* smo imeli enkratno priložnost, da smo se s 6800 tudi dejansko poigrali, in ugotovili smo, da NV40 izpolnjuje vse obljube in da delovanje ustreza vsem specifikacijam na papirju. Pri predstavitvah dejanskih številk pa smo naleteli na majhen problem – prvi nVidiini gonilniki preprosto ne prenesejo vsega, kar bi želeli, zato so nas fantje iz nVidie naprosili, če številk zaenkrat še ne bi objavili. Povemo vam pa lahko, da je tudi z nedokončanimi gonilniki 6800 brez težav presegel 10.000 točk v 3DMark2003. Zaradi omenjenega na koncu tega prispevka ni ocene. Končno mnenje bomo podali, ko bomo imeli na razpolago primerne gonilnike.



DESNO Oh, ne! Še en sušilnik za lase! Naka. nVidia pravi, da bodo končni izdelki sedli v eno samo režo.

NASLEDNJA GENERACIJA

Najnovejši in najzmogljivejši grafični procesor iz družine NV40 pa ni edini, ki označuje zaton serije FX, saj nVidia pripravlja celo paleto grafičnih procesorjev z manj cevovodi, manj pomnilnika in nižjimi frekvencami. Edina razlika med njimi pa bo v kvantiteti, ne v kvaliteti. Nič več grafičnih procesorjev, kot je bil kvazi DX9 FX 5200, torej. NV40 bo rodil celo četo zmogljivih grafičnih procesorjev s štirimi, osmimi in mogoče celo dvanajstimi cevovodi in mogoče celo prvi mobilni grafični procesor z osmimi cevovodi. Kaj torej pravite na notesnik z grafičnimi zmogljivostmi namiznega računalnika z Radeonom 9800 Pro?

Temeljev družine NV40 pa ne predstavljajo le 3D zmogljivosti. Še ena neverjetna novost je 2D video pogon, ki podpira strojno kodiranje in dekodiranje za vse moderne video kodeke, vključno z MPEG 1/2/4 in strojno dekodiranje WM9. To je izjemna prednost, če pomislite, da je za gladko dekodiranje visoko definicijskih filmov WM9 potreben procesor 3GHz Pentium 4. Zaradi polne programirljivosti pa bodo tako podprti tudi vsi prihajajoči kodeki, če bo le šlo z licenčnega vidika. Če k temu dodamo še integriran TV kodirnik za izhod HDTV, pa imate polne zmogljivosti osebnega video snemalnika na enem samem čipu. To neverjetno lastnost pa zaokroži še podpora za do štiri izhode DVI – dovolj za poganjanje zaslona z 10 megapiksli.

ZGORAJ Samo oglejte si te neverjetne strojno anti-aliasirane linije na tej dečvi. To so lasje.

> **GEFORCE 6800 Z LAHKOTO PRESEŽE 10.000 TOČK V 3DMARK 2003**

Ali potem sploh obstaja kakršna koli temna plat novega nVidiinega čudesa? No, takšne zmogljivosti vsekakor ne bodo poceni. Ne pričakujte, da bodo prve kartice stale manj kot 150 tisočakov. Druga skrb za vse, ki želite presedlati na NV40, je poraba energije, saj različica za vodilo AGP vključuje kar dva električna priključka – NV40 žre električno kot nobena grafična kartica doslej. Referenčni model, ki smo ga testirali, je zasedel dve reži, kar nam prav tako ni všeč. Pri nVidii sicer pravijo, da bo končni izdelek zasedel samo eno režo in glede na to, da je bila kartica po obsežnem 3D testiranju prav hladna na dotik, v to sploh ne dvomimo. Konec koncev smo testirali le zgodnji primerek. Če bo nVidii uspelo NV40 hitro postaviti na prodajne police, bo leto 2004 najboljše leto za igričarje doslej – *Doom 3* in *Half-Life 2*, ki bosta tekla na GeForcu 6800 Ultra. Naj se igre začno.

GEFORCE 6800 ULTRA POLNE SPECIFIKACIJE

Oblika	AGP – ena reža (glej glavni tekst)
Vmesnik	AGP x8
Frekvenca jedra	400MHz
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Frekvenca pomnilnika	600MHz (1.200MHz DDR)
Pomnilniško vodilo	256-bit
Pretok podatkov	40Gb/sec
Poligoni/s	600 milijonov
Cevovodi	16
Verteks enote	6
Različica DirectX	Popolnoma združljiv z DirectX 9.0c
Podpora za senčnike	Pixel shader 3.0, vertex shader 3.0
2D video	Programirljiv video pogon
Podpora za kodeke	MPEG1/2/4, WM9
Zahtevan napajalnik	450W
Izhodi	VGA, DVI, S-video
Najvišja ločljivost	3.456 x 2.592 (da, čisto zares)
Na spletu	www.nvidia.com

Osnovne plošče

Nova osnovna plošča vam omogoča doseganje višjih hitrosti in priklopa še več naprav, pravi Andrej Potočnik. Toda, kaj naj pravzaprav iščete in pričakujete?

Najraje gledam, kadar pridejo začetniki na področju računalništva k nam na obisk, saj ponavadi ne vidijo postopka nastajanja člankov drugače, kot z vidika testiranja. Ta mesec, ko so se vneto testirali projektorji, jih je Janja prav s težavo napodila iz testne sobe. Saj ne, da so bili napoti, le nimamo radi, da nas kdo moti, medtem ko Johnny Depp omedleva ob prisotnosti Brezglavega jezdeca. Ko jih je končno le uspela napoditi (hvala bogu, če ne bi takoj zmanjkalo čipsa), so v desetih minutah mirne duše postavili diagnozo, katera plošča je najboljša. Še dobro, da tega ni videl naš urednik, kajti lahko bi ugotovil, da me pri reviji ne potrebujejo več.

Napredki na področju procesorjev in grafičnih kartic pomenijo, da se morajo proizvajalci osnovni plošč nenehno prilagajati, drugače bodo primorani spremeniti dejavnost njihovega podjetja v sejanje riža. Ena takšnih sprememb v zadnjem času je podpora Intelovim najnovejšim procesorjem Pentium 4 serije E, ki jih večina vas bolj pozna pod imenom Prescott. Pravzaprav je precej nenavadno, koliko osnovnih plošč ima na papirju vse potrebno za podporo tej seriji procesorjev, pa je ne podpira. Če ste takšen srečnež/srečnica, da ste v pisanki dobili takšen procesor in ga niste pojedli, misleč, da je čokoladen, potem boste kaj hitro pričeli razmišljati o novi plošči.

Kaj vse lahko pričakujete od nje? V tem trenutku novosti resnično ni veliko, zato se proizvajalci preskušajo v tem, koliko dodatkov vam lahko ponudijo. Resnično, nekatere plošče imajo tako obilno število dodatkov, kablov, navodil, emblemov, da je težko najti, kje v tem kupu se nahaja plošča sama. Drugače pa se ni veliko spremenilo. Če na hitro preletite imena testiranih plošč, bo večina med vami kmalu ugotovila, kje se lahko pričakujejo kvalitetni izdelki.

Asus P4C800-E Deluxe

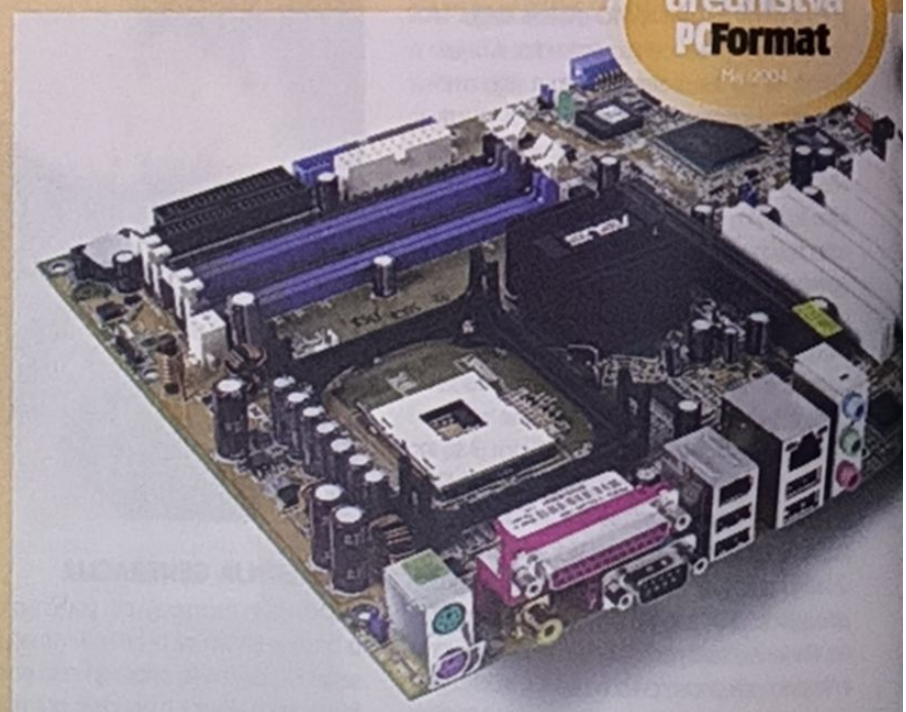
Cena 54.300 SIT Proizvajalec Asus Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Kar nam je všeč Asus izdeluje fantastične plošče in P4C800-E deluxe vsekakor ne razočara. Asus je vzel že tako odlično ploščo P4C800, ki je bila hitra in stabilna, ter popravil tistih nekaj pogojno motečih malenkosti. Tako je plošča pridobila krmilnik S-ATA RAID na južnem mostu, kar še dodatno razširi vaše možnosti priklopa trdih diskov. Prav tako je imel osnovni model ločeno mrežno kartico, sedaj pa so vgradili gigabitno mrežno kartico, ki se povezuje preko Intelovega posebnega vodila CSA.

Kar nam ni všeč Glede na to, da je plošča vrhunski izdelek in da je daleč najbolj pripravna za navijanje procesorja, bi človek pomislil, da bo imela aktivno hlajen severni most. Ampak ne, Asus se je odločil, da pasivno hlajenje zadostuje, zato nergajo vsi navijalci, ki FSB višajo preko 260MHz, saj se ta začne nevarno greti. Še nekaj: Asus bi lahko najel kakšnega od strokovnjakov pakiranja izdelkov, da bi po odprtju škatle vsebina ne poletela ven, kot v kakšnem Chaplinovem filmu.

Nabor	Intel 1875
Hitrost UT2004	102,3
Hitrost PCMark 04	4275
Dodatki	FireWire, AGP pro, S/PDIF, 1 Gb mrežna kartica, WinDVD Video Suite
Na spletu	www.asus.com

90% "Še vedno najboljša plošča, ki jo lahko kupite za svoj računalnik. Vedite, da jo uporabljajo vsi najboljši navijalci procesorjev na svetu."



ASRock P4VT8+

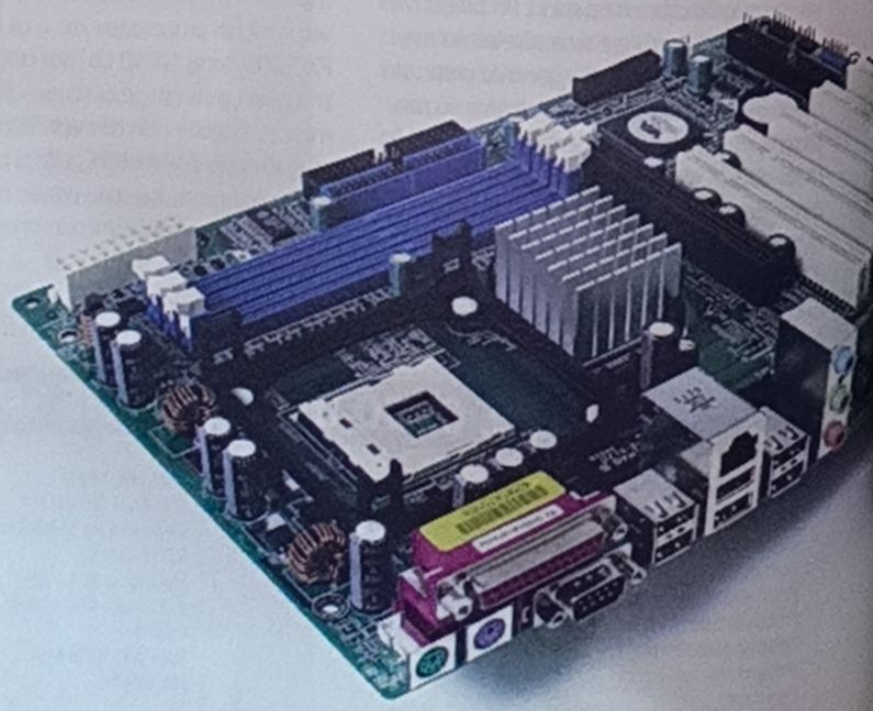
Cena 12.900 SIT Proizvajalec ASRock Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

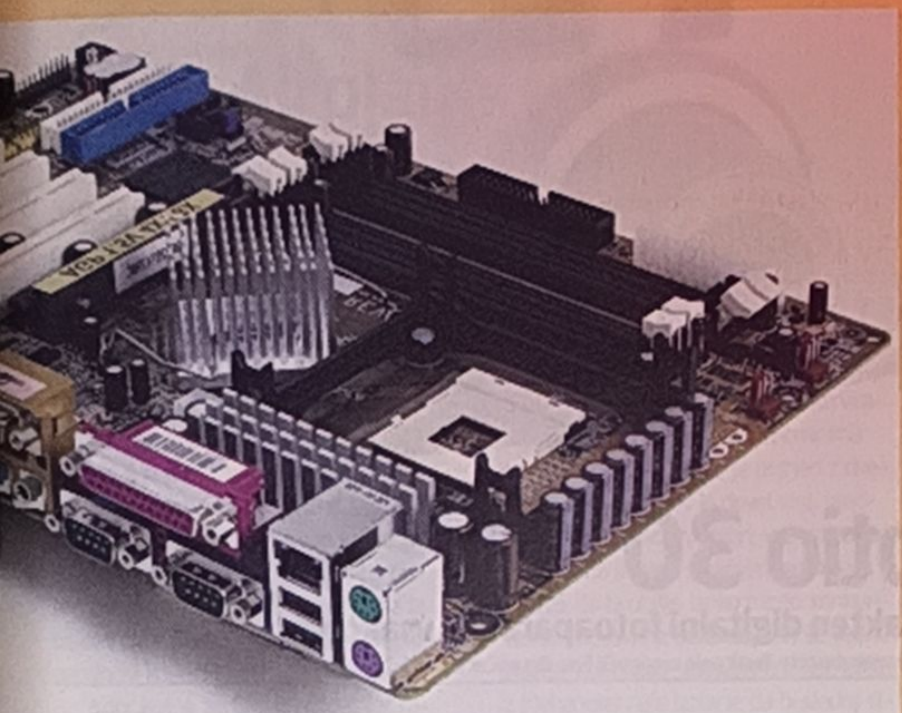
Kar nam je všeč Če vam zvoni ime v glavi, pa se ne morete domisliti zakaj, potem vam povem: Asus je tako veliko ime, da so njihovi izdelki enostavno predragi za doseganje nižjih cen sistemov. Zato so se je Asus odločil izdelovati cenejše serije plošč, pri tem pa uporabil novo ime, ASRock. P4 VT8+ je majhna, a lična osnovna plošča, zgrajena na osnovi nabora čipov VIA PT800. Podpira Prescotte, podpira vse ostalo, je tiha in ima ugodno ceno.

Kar nam ni všeč Eliminirali so ločeno 12V napajanje procesorja, kar pomeni dosti večjo obremenitev podpornih kondenzatorjev, torej problem, ki ga Intel noče imeti. Pozabite tudi na navijanje. Tudi priklop procesorskega ventilatorja je nerodno skrit prav za rob plastike, ki skrbi za pričvrstitev hladilnega telesa na procesor. Če vaše ohišje ne omogoča zamenjave okovja pri priklopnih mestih ATX, boste v težavah, saj plošča uporablja samosvojo razporeditev.

Nabor	VIA PT800
Hitrost UT2004	UT2004 93,4
Hitrost PCMark 04	PCMark 04 3866
Dodatki	6 vgrajenih USB izhodov
Na spletu	www.asrock.com

75% "Če bo ASRock uspešno prodajan, ga bodo večkrat omenjali v povezavi z ASUS-om, drugače pa ne."





Canyon CN-9I6PEA-L

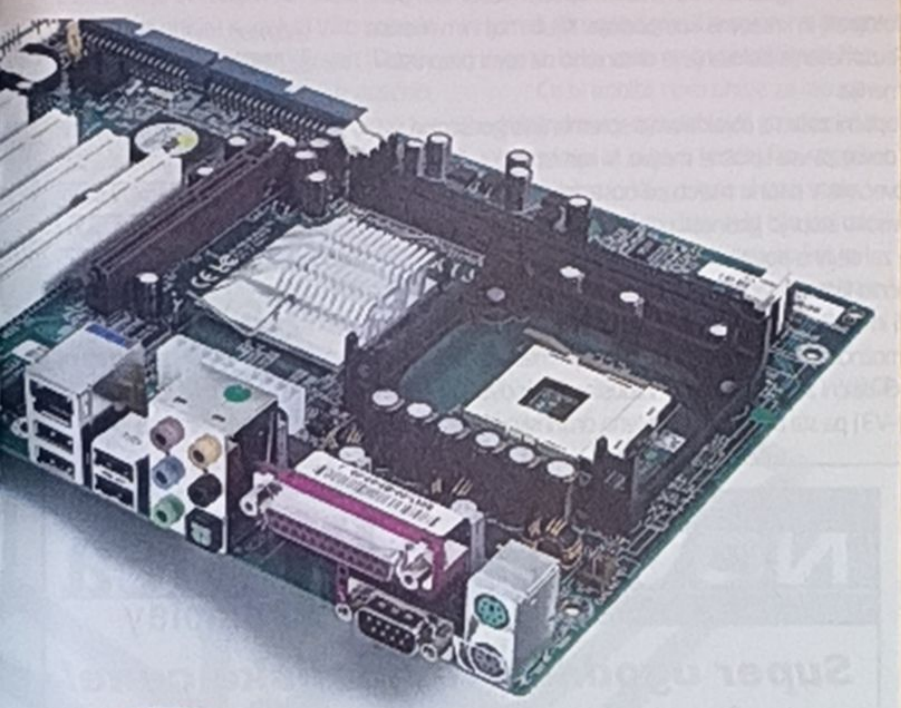
Cena 19.800 SIT Proizvajalec Canyon Testiranje omogočil Asbis, 01 530 32 20

Kar nam je všeč Vsekakor so se inženirji potrudili in na malem prostoru poskušali čim bolj optimalno razporediti komponente. Glede na to, da je nabor čipov Intel 865PE, se od plošče ne pričakuje, da bo postala navijalska pošast, zato je bila pravilna odločitev vgraditi pasivno hlajenje severnega mosta. Takšen nabor čipov seveda omogoča način delovanja DualDDR. na plošči najdemo štiri reže za pomnilnik, AGP 8x ter pet rež PCI.

Kar nam ni všeč Plošča bi vsekakor lahko ponujala vsaj južni most, ki bi podpiral možnost priklopa diskov v polje RAID. Prav tako je nevšečno postavljen priklop 12V kabla, saj le ta poteka ravno preko procesorskega ventilatorja. Prav tako sta prikopni mesti za naprave IDE postavljeni daleč v dno plošče, tako da se vam zna zgoditi, da boste iskati daljše priklopne kable. Tudi navodila bi lahko bila bolj natančno napisana.

Nabor	Intel I865PE
Hitrost UT2004	99,7
Hitrost PCMark 04	4021
Dodatki	2x USB kabel
Na spletu	www.canyon-tech.com

74% "Canyon se bo moral bolj potruditi, če bo želel, da se njihove plošče bolje prodajajo."



Abit VI7

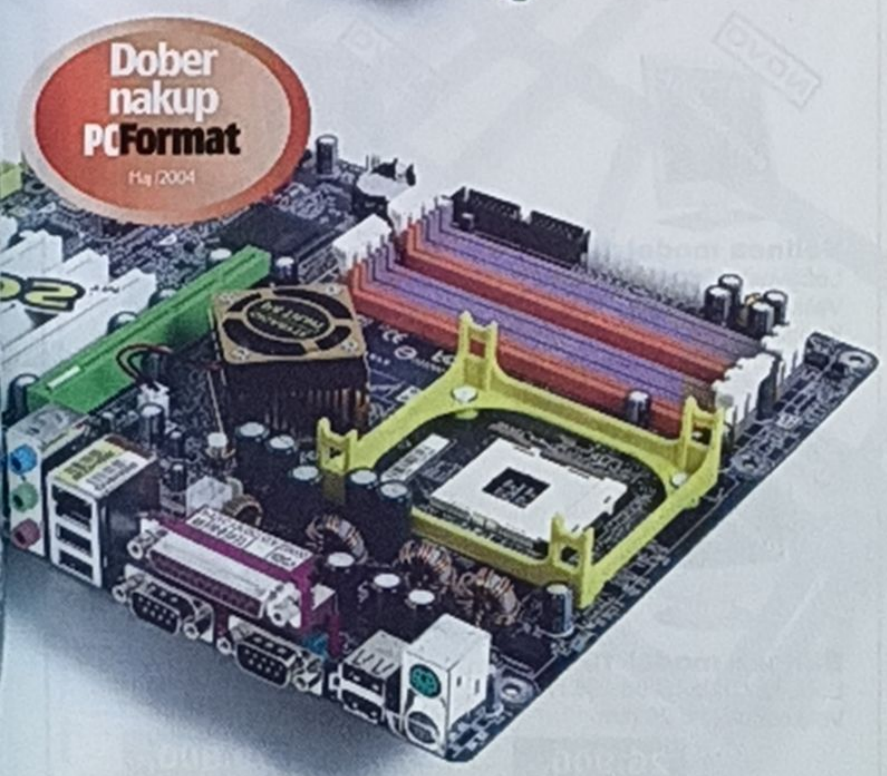
Cena 19.700 SIT Proizvajalec Abit Testiranje omogočil Sunrise, 01 524 02 88

Kar nam je všeč Abit velja za enega najboljših proizvajalcev osnovnih plošč. Tokratni testirani model spada v spodnji razred ponudbe, a zaradi tega ne pomeni, da je slab. Jedro plošče je nabor čipov VIA PT 800. Plošča je ozka in lična, predvsem pa ugaja hladilnik severnega mosta. Ker se ne pregreva, so se odločili za pasivno hlajenje, toda ni klasično oblikovan, kakor pri konkurenci, temveč če ga pogledate od strani, tvori besedo Abit. Oblika: 5 točk od 5.

Kar nam ni všeč Čeprav izjemno lepega videza, pa plošča na zmogljivostni lestvici ne prileze visoko. Razlog temu je, da je nabor pač počasnejši od Intelovih primerkov, kar je pravzaprav razumljivo, saj je ravno Intel tisti, ki najbolje ve, kaj procesor nudi in zahteva. Povrhu vsega, plošča ponuja samo dve razširitveni mesti za pomnilnik, kar je premalo v primerjavi z Intelovimi nabori, ki vsi po vrsti ponujajo standardna štiri mesta.

Nabor	VIA PT800
Hitrost UT2004	94,8
Hitrost PCMark 04	3879
Dodatki	S/PDIF
Na spletu	www.abit.com.tw

78% "Oblikovno zelo domiselna plošča, ki je primerna za nezahtevne uporabnike, ki si želijo kvalitete."



GigaByte GA-8I875

Cena 38.280 SIT Proizvajalec GigaByte Testiranje omogočil JAE, 01 589 62 00

Kar nam je všeč Gigabyte se vsekakor spozna na svoj posel, zato si je pridobil velik krog privržencev, ravno tako kot ostali tajvanski velikani. Plošča je zgrajena na osnovi nabora čipov Intel I875, kar trenutno pomeni najhitrejšo ploščo za procesorje P4. Gigabyte se je odločil, da vam v tej različici ponudi kar šest razširitvenih mest za pomnilnik, prav tako pa so odlično rešili problem dodatnega napajanja grafičnih kartic s tem, da so priklopno mesto namestili poleg reže AGP.

Kar nam ni všeč Vsekakor je nerodna postavitev priklopnega mesta za 12V napajanje, saj kabel poteka ravno preko procesorja. Prav tako nam ni všeč, da Gigabyte izdeluje daleč preveč modelov, ki se le za odtenek razlikujejo med sabo. Tudi ventilator, zadolžen za hlajenje severnega mostu, ne daje nekega zaupanja, da bo neslišno opravljal svoje delo.

Nabor	Intel I875
Hitrost UT2004	102,1
Hitrost PCMark 04	4254
Dodatki	FireWire, AGP pro, 1 Gb mrežna kartica
Na spletu	www.giga-byte.com

87% "Še je prostor za napredek, toda z nakupom katerega koli Gigabytovega izdelka ne morete zgrešiti."

VAŠA OCENA

Vi ocenjujete, mi poslušamo.

Yamaha CRW3200

Opisovalec **Dr.Shadow**
Ocena **95%**

Nekoč, pred davnimi časi (beri 100 leti) je živel pameten Japonček, z imenom Torakusu Yamaha. Ustanovil je podjetje Yamaha in izdelovali so klavirje in orgle. Čakaj malo! Kaj, za hudiča, imajo klavirji opraviti z najnovejšo tehnologijo, se sprašujete. Odgovor pred oglasi: proizvodnjo so razširili na mnoga področja. Trenutno se ukvarjajo z izdelovanjem glasbil, avdio in video izdelkov, motorjev, vodnih skuterjev in predvsem računalniške opreme. Pri Yamahi dajo poleg tehnologije tudi nekaj na izgled. Na sliki vidite njihov najnovejši izdelek Yamaha F1, za katerega boste odšteli kar nekaj zelencev. Jaz pa doma zaenkrat posedujem Yamaho CRW3200. Zapisovalnik deluje solidno in kar je pohvale vredno, je to, da je po številu napak ki jih naredi, takoj za Plextorjem. To torej pomeni, da so napake minimalne, odlikujejo pa ga še druge tehnologije, kot so Advanced Audio Master, ki poskrbi, da je zvok na posnetih glasbenih CD-jih čist kot Soča. Finta Audio Mastra je, da podatkov ne piše tako skupaj kot ostali zapisovalniki, kar se posledično odraža v kvaliteti zvoka in v združljivosti med predvajalniki. Torej vsak CD, ki ga boste posneli z Yamaho in s tehnologijo Audio Master, boste lahko vtaknili v vsak predvajalnik in težav s predvajanjem ne bo. Pozor! S tem ko Audio Master piše podatke bolj narazen, podaljša dobo zapisanih diskov, s tem pa tudi za 30% izboljša kvaliteto nižjih tonov, ker zmanjša tudi čas, ki ga laser potrebuje od leče do diska in nazaj (večji kot je čas, bolj se ohromijo nižje frekvence). Če ste obsedeni z glasbo, tega zapisovalnika nikakor ne smete spregledati. Zapisuje resda samo 24x (zato pa bolj kvalitetno), prepisuje pa 10x in kar je bolj vzpodbudno, CD uspe pretvoriti v MP3-je v pičlih treh minutah. CD-je bere pri hitrosti 40x, podpira pa tudi tehnologijo TŽ2 (tatoo), kar pomeni, da si lahko na spodnji strani diska ustvarite kak grafit ali napis. Pohvalno je tudi, da podpira tehnologije, kot so Safeburn" Buffer Management System, Buffer Memory (in to kar 8Mb), Mt. Rainier Support, ki omogoča funkciono povleci-in-spusti in Audio Master Quality Enhancement System.

Vredno ogleda PCFormat

Pentax Optio 30

Preprost, prijazen in kompakten digitalni fotoaparat za vsakogar

Cena 51.900 SIT **Proizvajalec** Pentax **Na spletu** www.pentax.com **Testiranje omogočil** Foto Beseničar, 01 436 26 64

Pentax Optio 30 je idealen digitalni fotoaparat za začetnike ñ je kompakten, ergonomičen, lahek in preprost za uporabo. S 3,2 efektivnimi megapiksli in 3-kratnim optičnim zoomom ponuja dovolj moči za zadovoljivo jasnost fotografij in kreativne kompozicije. Kljub majhnim meram so gumbi normalno veliki za preprost dostop. Razumevanje delovanja je ohranjeno na ravni preprostosti, še posebej z možnostjo izbire preprostega menija.

Po optični plati ponuja Optio 30 3-kratni optični zoom z objektivom s spremenljivo goriščnico 38-114mm v 35mm filmskem formatu, kar je dovolj za vse splošne motive. V kombinaciji s 4-kratnim digitalnim zoomom dobite 12-kratni količnik povečave, v načinu makro pa boste lahko izostrili predmete na razdalji 2cm. Na testu smo opazili dokaj visoko stopnjo glasnosti pri delovanju zoom objektiva, vendar to postane moteče le v situacijah, ko je zahtevana popolna tišina.

Kamera ponuja možnost snemanja brezzvočnih filmov v formatu MOV in v ločljivosti 320 x 240 pikslov, obenem pa lahko nanesete tudi črno-beli in sepija filter. Dodatna prednost je tudi možnost ustvarjanja panoram. Vgrajena bliskavica ponuja več možnosti kot nekateri dražji, a starejši modeli, tako da je napredek v dostopnosti tehnologije res viden. 1,6-palčni zaslon omogoča zadostne možnosti kompozicije, dve bateriji AA vseh tipov (li-ion, NiMH, CR-V3) pa sta dovolj za nemoteno družinsko fotografiranje.

Ločljivost
3,2 megapiksla, 2.048 x 1.536

Pomnilnik 16Mb interno, SD/MMC

Objektiv PENTAX power zoom 5,8mm-17,4mm (ekvivalent 38-114mm), F2.9-F5

Zaslon 1,6-palčni TFT

Mere 93,5 x 61,5 x 36mm

Teža 130g (brez baterije in kartice)

86% "Splošno izjemen in funkcionalno bogat fotoaparat z napredno tehnologijo in nizko ceno."

EnLight EN-7247DBZ

Cena Pokličite **Proizvajalec** EnLight
Testiranje omogočil EC, 01 434 10 27

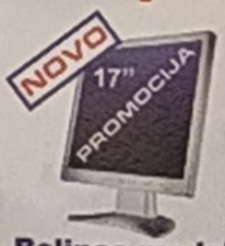
Art deco živi! Ravne linije in črno-srebrna barvna kombinacija kar kličeta po tem, da bi odplesali en charleston. Gre za ohišje midi-tower, ki ima štiri razširitvena mesta za 5,25-palčne enote in tri za 3,5-palčne. Na zadnjo stranico je nameščen en 90mm ventilator, na sprednji pa je prostora še za enega, ki pa ni priložen. Kletko za diske je mogoče odstraniti, kar pa ni najenostavnejše opravilo, saj je prav trmasto zasidrana na svojem mestu. K ohišju spada tudi EnLightov napajalnik, ki pa je le 230W, kar pomeni, da bo hitro deležen menjave. In ja, replikator vrat je tudi vključen.

78% "Vizualno zanimivo ohišje, ki mu pa ne bi škodilo nekaj manj plastike na sprednji strani. In seveda močnejši napajalnik."

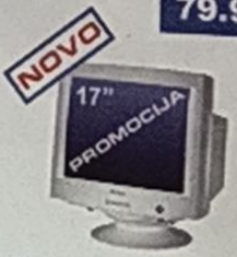
NOVO Belinea
the way to display

Super ugodne promocijske cene!

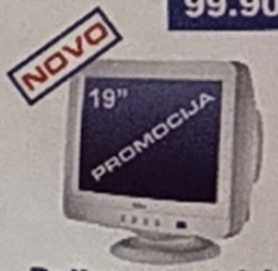
Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-



Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
99.900,-



Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
26.900,-



Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1080x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, MERKUR, JANUS TRADE, ROLAN, MENTIS, MEDIA DOM, MELER, PCS, TECH-TRADE, MPRINT

Lubic Airplane

Težek je 1,7kg. Ali je ptica? Ali je letalo? Najbolj čuden modelček na svetu? Ne, to je letalo lubic!

Proizvajalec Aerocool Več informacij www.aerocool.com.tw Cena Pribl. 36.000 SIT

Večina otrok je že kdaj uporabljala Lego. Za metanje v sorodnike, požiranje kock za vzbujanje pozornosti ali celo za dejansko sestavljanje – več generacij je prav živelo z njimi. Le malo pa nas je sestavljalo modelčke. Videli smo jih v izložbah, viseli mamam na vratu, naj nam jih kupijo, večinoma pa nismo premogli ne energije ne volje, da bi se dalj časa ubadali s sestavljanjem plastičnih ali kovinskih delov v pravo celoto.

Kdor koli je že bil tisti prodajalec rabljene kuhinjske opreme, ki se je domislil Lubica (ki je bil mišljen kot sestavljivo računalniško ohišje) si zasluži tako pohvalo, kot tudi pošteno bičanje. Slogan "Domišljijski svet" je kar primeren – iz različnih komponent lahko sestavite praktično kar koli – isto pa lahko storite tudi z nekaj lepila in kompletom lesenih palic. Zakaj je Lubic torej nekaj posebnega?

No, v paketu je nekaj dodatkov: gumb za vklop in ponovni zagon ter LED diode, vse skupaj je pa nameščeno na lično ploščo. Tukaj je še plošča, na katero privijačite osnovno ploščo in dve reži za optične pogone. Če smo iskreni, pa vse skupaj ni nič posebnega. Če bi Aerocool (ali kakšno drugo podjetje) te dele prodajal ločeno (seveda za primerno ceno), bi jih lahko brez težav vgradili kamor koli.

Če želite Lubica sestaviti, si rezervirajte kar nekaj ur časa. Vsak prečnik ima štiri nosilce, vsak nosilec je pritrjen z dvema vijakoma, vijakov je devet vrst, prečniki so štirih različnih dolžin, vse skupaj pa je ozaljšano s toliko različnimi gumbki in okraski, da bi ohišje lahko mirno konkuriralo kot novoletna dekoracija. In še vedno izgleda, kot bi bilo sestavljeno iz kompleta iz Mehanotehnike Izola, le da bi slednji stal manj kot desetino cene, ki jo Aerocool zahteva za Lubica, pa še več možnosti bi imeli pri sestavljanju. Da sploh ne omenjamo, kako nevarne so nezaščitene žice.

Če bi izdolbli novo ohišje za računalnik iz drevesnega debla ali ga izklesali iz marmorja ali bi ga, v končni fazi, vzgojili v cvetličnem lončku, bi vse skupaj vzelo neprimerno manj časa in bi bilo bolj zanimivo, ergonomično in kreativno kot je sestavljanje Lubica. O zahtevani ceni raje sploh ne bomo govorili, saj bi bile takšne govorance samo zapravljanje sape.

PCF

Vsebina paketa 4 x 5.25-palčne reže, 4 x 3.5-palčne reže, plošča za osnovno ploščo

Material Aluminij/pleksi

Dimenzije letala Različne - po želji

22% Aluminijaste palice, nosilci in vijaki za skoraj 40 tisočakov!

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Možnost nakupa na položnice - do 24 obrokov!

5% gotovinski popust

15 let

ohišja Enermax CS-800TA

33.900,00 SIT

bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen z napajalnikom Enermax EG365AX-VD 353W

barebone Epox 300S Mini Me

64.990,00 SIT

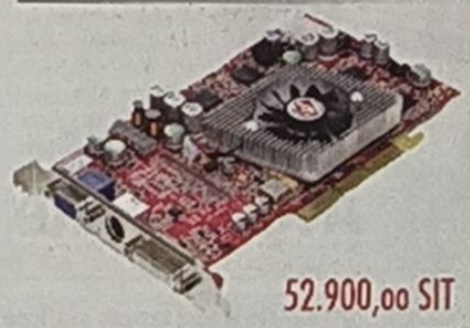
kompakten rač. sistem s podporo socket 478 CPU

DVD snemalnik NEC 2500A

27.990,00 SIT

zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x hitrostjo

grafična kartica Radeon 9800



52.900,00 SIT

izjemno hiter grafični pospeševalec s podpiro DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

pomnilnik Twinmos Twister

različni modeli različne cene

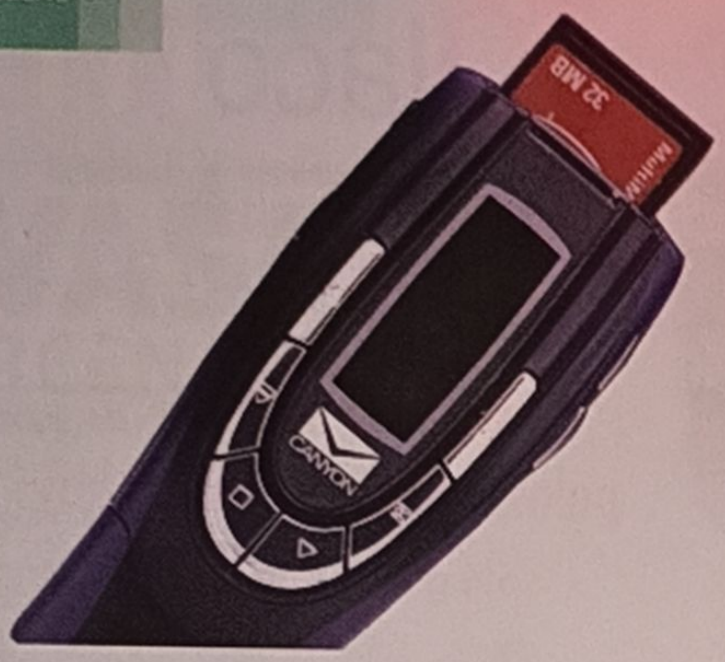
eden izmed najboljših "navijaških" ramov, modeli: PC3200, PC3500, PC3700 in PC4000

miška Epox bluetooth MSB02B

12.120,00 SIT

optična miška s podporo bluetooth vmesnika

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

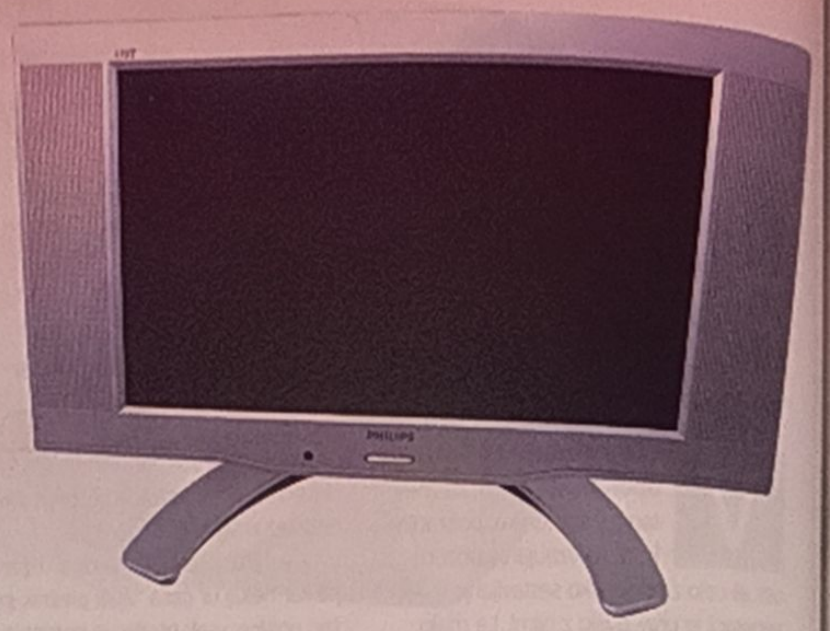


Canyon CN-MP1

Cena pokličite **Proizvajalec** Canyon **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Predvajalnikov MP3 je na trgu zdaj že cela vrsta in vedno novi izdelki izbire niti najmanj ne olajšajo. Tokrat smo si ogledali ličen predvajalnik podjetja Canyon. Pomnilnik kapacitete 128 Mb je mogoče razširiti s kartico SD oziroma MMC, kar seveda omenjeno kapaciteto znatno zviša. Ker se predvajalnik računalniku predstavi kot klasičen izmenljiv disk, lahko temu primerno služi tudi za prenašanje podatkov. V tem pogledu mu ne moremo ničesar očitati. Pripomb nimamo niti na kvaliteto predvajanega zvoka, izenačevalnik pa ponuja dovolj možnosti za pravo glasbeno spremljavo na sprehodih. Zgodba se pa obrne na slabše, ko je govora o krmiljenju in dodatnih možnostih. Ne podpira namreč snemanja zvoka, nima radijskega sprejemnika, podpira le predvajanje datotek MP3, slabo osvetljen zaslon pa vam bo predstavil le informacijo o zaporedni številki predvajane skladbe. Če niste zahtevni, vam bo CN-MP1 vsekakor odlično služil, posebej zato, ker ga ena baterija AAA napaja za očitno več kot 24 ur predvajanja (nam je za čas testa ni uspelo izprazniti), pa še prenosno skladišče podatkov je, ki nima težav z nobenim operacijskim sistemom.

68% "Dobra izbira, če niste preveč zahtevni, kar zadeva dodatne možnosti."



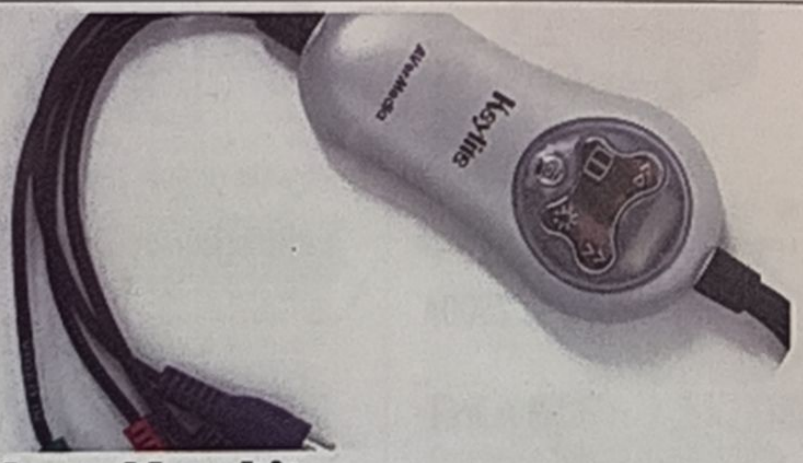
Philips LCD 170T4FS

Cena 194.745 SIT **Proizvajalec** Philips **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Kot ste verjetno prebrali že na naslovnici, smo ta mesec testirali projektorje in se igrali domači kino. Seveda, takšne igračke se človek kaj hitro navadi, zato smo morali dva dni uporabljati male, 15 palčne zaslone, da smo se privadili normalnih velikosti monitorjev. Po teh dveh dneh hudih naporov, nas je na mizi čakal Philipsov širokozaslonski monitor.

Če ste pomislili, da smo na test dobili še en televizor dimenzij sodobne kopalne kadi, se motite. Model 170T4FS je 17-palčni zaslon, kateremu se že na prvi pogled vidi, da je zasnovan s podporo za format 16:9 oziroma, kakor mu večina ljudi bolj ljubkovalno pravi, široki zaslon. Temu je prilagojena tudi nativna ločljivost monitorja, ki je, milo rečeno, čudna. 1.388 x 768 pik vsekakor ni ločljivost, ki bi bila znana mnogim računaličarjem, kar v končni fazi pomeni dokaj nenavadno delo z monitorjem, saj je slika na začetku mnogo preširoka. Vendar 170T4FS ni le monitor. Zraven v škatli dobite tudi enoto za zajem TV signala, ki omogoča sprejem in ogled televizijskega signala, prav tako pa ima kompozitni in S-video vhod za priklop video naprav. Uporabnost? Dokajšnja.

77% "Vsekakor nenavaden monitor, namenjen uporabnikom z malo prostora."



AverKey Lite

Cena pokličite **Proizvajalec** Avermedia **Testiranje omogočil** EC, 01 434 10 27

Če niste srečni lastnik grafične kartice z video izhodom, pa bi vseeno radi računalnik povezali s televizijo, obstaja rešitev. AverKey Lite je prav simpatičen izdelek, ki je namenjen točno temu. Priklopite ga preprosto med monitor in grafično kartico, nato pa vse skupaj napeljete do televizije. S samo sliko se je potrebno nekoliko poigrati, da bo takšna, kot se šika, na samem pretvorniku pa lahko uravnavate svetlost slike, jo pomikate in prirejate velikost. Glede na to, da so krmilne tipke na samem pretvorniku, priklapljanje namiznega računalnika na TV ni ravno najboljša rešitev, ker boste prisiljeni za vsako prirejanje slike lesti za računalnik, je pa dobra rešitev, če imate notesnik. Dobra plat pretvornika je, da si zapomni nastavitve slike, tako se s to ni potrebno vsakič znova zafrkavati, dodatna prednost pa je, da je upad kvalitete slike na monitorju minimalen (na notesnikih ga seveda ni). Priključnih možnosti ponuja dovolj, tako da ga lahko uporabite, ne glede na to, kakšen računalnik ali televizor si lastite.

72% "Dobra izbira za vse, ki si lastite grafične kartice brez video izhoda ali če vam ta nagaja."

Vodno hlajenje Waterchill

Majhen, kvaliteten in tako uporaben

Cena 54.499 SIT **Proizvajalec** Asetec **Na spletu** www.asetek.com **Testiranje omogočil** Cool PC, 01 709 66 77

Tokrat smo dobili na test vodni hladilni sistem podjetja Asetec. Kot verjetno veste vsi malce bolj zagrizeni uporabniki računalnikov, je to podjetje znano po dobrih hladilnih rešitvah. Sistem je sestavljen iz vseh potrebnih delov, tako črpalke, kot tudi vodnega bloka, cevi, rezervoarja in vsega ostalega, kar je potrebno za takojšnjo vgradnjo v sistem. Priložena so tudi zelo podrobno napisana navodila za vgradnjo, ki so celo prevedena v slovenščino, s pomočjo katerih bi moralo uspeti vgraditi ta sistem tudi manj spretnim uporabnikom.

Že na prvi pogled je ta sistem izstopal v primerjavi s prejšnjimi, ki smo jih imeli priložnost testirati, saj vodni blok nima pretoka vode v obliki spirale, temveč je bolj narezljan, kar pripomore k hitrejšemu odvajanju tople vode in s tem k dosti boljšemu pretoku. Hladilnik je dovolj velik, ventilator pa je mogoče nastaviti na dve hitrosti, priloženo je tudi stikalo, ki vklopi črpalko in ventilator ob vklopu računalnika. Priložena je tudi tekočina, ki preprečuje nastajanje alg v sistemu, če pa imate vodno hlajenje napeljano skozi akvarij, pa te tekočine raje ne dolijte. Sistem ni razočaral, našli pa smo eno slabost, in sicer to, da vodnega bloka ni mogoče namestiti na določene osnovne plošče, tako da se pred nakupom prepričajte, če vaša oprema omogoča priklop takšnega hlajenja.

ZGORAJ Celoten in kvaliteten komplet za hlajenje vašega mlinčka.

Namenjeno	procesorjem AMD in Intel
Potrebno dokupiti	destilirano vodo
Velikost hladilnika	130 x 155 mm
Črpalka	Hydor Seltz L20 II
Vodni blok	Waterchill Antarctica

82% "Kvalitetno hlajenje za vse ljubitelje navijanja ali tišine, ne pa obojega hkrati."

BINARNI KANDIDATI

Programi ta mesec – naši najljubši.

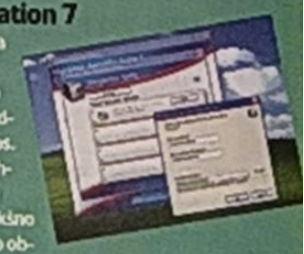
Roxio Creator 7

Odločanje med stotinami multimedijskih paketov je, milo rečeno, nadležno – tisoč urejevalnikov videa, tisoč programov za manipulacijo z grafičnimi datotekami, tona programov za zapisovanje CD-jev in še kaj. *Roxio Creator* pa je, po drugi strani, odlična kupčija, saj združuje vse našteto za le za 25.200 SIT. Odlična izbira za začetnike, le programu ne recite, da je paket, ker vam bodo pri Roxiu zamerili za vse večne čase. 91%

Serif PhotoPlus 9

Prav tako iz multimedijskega tabora prihaja *Serif PhotoPlus 9*. Končno uvaja tudi podporo za Photoshopove datoteke in ponuja nekaj novih igrač v paleto z orodji (posebej izstopajo čopič za odstranjevanje prask, stapljanje in orodje za samodejno popravljanje slike), a je le malo resnično razburljivih novosti. V bistvu je vreden ogleda le, če si ne morete privoščiti *Paint Shop Pro*, je pa res, da gre za čisto soliden program za grafično obdelavo in ne za skupek neumnih čarovnikov. 79%

Steganos Generation 7

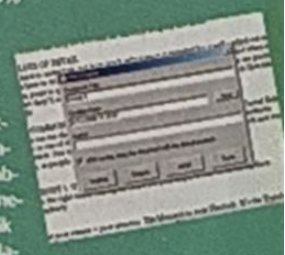


Najnovejša izdaja paketa Steganos – imenovana *Generation 7* – ponovno obljublja, da bo vaše podatke skrila vsem pred nos. Gre za prav zanimivo tehniko – informacije lahko skrijete v slikovno ali kakšno drugo datoteko, ki se bo obnašala kot klasičen primerek svoje vrste, dokler ji kdo ne bo nadel digitalnega krilca s programčkom za dekodiranje. Temu načinu je pridružено še klasično kodiranje podatkov s pomočjo Steganos Safe. Nakup se splača, če imate kaj skriti. 77%

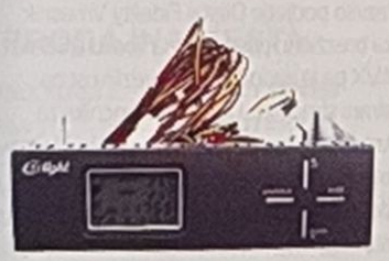
SharpReader

Pretekli mesec nekako ni rodil večjih novih izdaj, a to še ne pomeni, da vam ni treba ničesar sneti z interneta. Nas je navdušil *SharpReader* – gre za brezplačno orodje za zbiranje novic, združljivih z RSS. Z njegovo pomočjo lahko zberete vse novice z vaših najljubših spletnih strani v eni sami aplikaciji, kar vam lahko prihrani ure brezciljnega brskanja. Vsekakor pa izklopite opozorilno okno. Verjemite nam na besedo, da vas bodo konstantna obvestila hitro spravila ob živce. 86%

PDF Creator



Za konec pa vam predstavljamo še en brezplačni biser, in sicer novo različico programa PDF Creator. Gre za izjemno uporaben programček, ki se namesti kot gonilnik za tiskalnik in omogoča ustvarjanje datotek PDF iz praktično katerega koli programa, ne da bi morali odšteti cel kup denarja za Adobe Acrobata. Izjemno uporabno orodje, če si želite izmenjevati datoteke med sistemi, še posebej, če želite poskrbeti, da bodo te datoteke povsod enako izgledale. Izjemno poceni, če pomislite, da vas ne stane nič. 84%



ComboSpy

Cena pokličite **Proizvajalec** Enlight
Testiranje omogočil EC, 01 434 10 27

ComboSpy je regulator vrtljajev ventilatorjev v računalniku, ki se namesti v 5,25-palčno režo na ohišju. Nanj je mogoče priklopiti štiri ventilatorje, dodana sta pa dva senzorja, ki zaznavata temperaturo delov notranjosti ohišja. LCD zaslon na sprednji strani regulatorja kaže temperaturo, ki jo zaznavata senzorja ter hitrost vrtenja priključenih ventilatorjev. Svoje delo spodobno opravlja, smo pa vseeno pogrešali replikator vrat, kot jih imajo določeni konkurenčni izdelki. Če dodatnih vrat USB/ FireWire ali vhodov za slušalke in mikrofon ne potrebujete, resnično razmislite o nakupu, saj je ComboSpy prav fin estetski dodatek za računalnik.

78% "Lastniki temnih ohišij, pozor – ta regulator je kot nalašč za vas. Če le ne potrebujete replikatorja vrat."

DiVid Burner

Cena 71.000 SIT **Proizvajalec** Amacom
Na spletu www.amacomdirect.co.uk

Kljub temnim oblakom, ki se zbirajo nad izmenjevalci datotek v EU, smo ponosni, da živimo v državi, ki najstnikov ne meče v ječe zaradi presnemavanja DVD-jev. *DVD X Copy Xpress*, aplikacija za kopiranje filmov, ki je zdaj že marsikje prepovedana, in je priložena temu 4-kratnemu zunanjemu zapisovalniku DVD-jev, je pri nas torej čisto fina zadeva. Tudi če se ne ukvarjate z nelegalnim kopiranjem, je ta zapisovalnik vreden nakupa, saj gre za čisto solidno napravo. Sicer si želimo, da bi bil 8-kratni, lažji in cenejši, a ima vseeno vmesnika USB 2.0 in FireWire ter priložen Pinnaclov odlični paket za obdelavo in predvajanje videa.

78% "Hitrost prejšnje generacije in nekoliko zasoljena cena – je pa uporaben, če živite na napačni strani zakona."

Canyon CN-WF506

Cena pokličite **Proizvajalec** Canyon
Testiranje omogočil Asbis, 01 530 32 20

Omrežni usmerjevalniki, ki imajo vgrajeno še dostopno točko za brezžično omrežje postajajo vse bolj privlačna izbira za ogromno uporabnikov, še posebej za vse, ki nimajo možnosti, da bi si doma ustvarili ožičeno omrežje. Izdelek ima štiri klasična omrežna vrata 10/100, podpira brezžično povezavo po standardu 802.11b, torej omogoča brezžično komunikacijo do 11 Mbps. Gre za čisto klasičen izdelek, ki se po ničemer ne loči od konkurence. Vgrajen požarni zid je tako ali tako stalnica, upravljanje ni težavno, pa tudi z izdelki drugih proizvajalcev nima težav. Če iščete prav soliden usmerjevalnik, ni razloga, da ne bi vrgli očesa nanj.

75% "Zlata sredina tovrstnih izdelkov. 11 Mbps bo za domačo uporabo zadostovalo še za kar nekaj časa."

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net

Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

Videonadzor na osebnem računalniku...že od 65.900,- sit dalje!
Ponujamo Vam idealno videonadzorno rešitev za posameznike, podjetja, lokale, hotele, igralnice... To so videonadzorne PCI snemalne kartice znanega proizvajalca Geovision, s stalno razvijajočo se programsko opremo.

MODNO OHIŠJE z napajalnikom 350W ... samo 7.490,-

TV KARTICA + FM radio + teletext
Omogoča TV, videorecorder, zajem slike, video konference, FM radio, teletext,... Spomin za 125 programov, snemanje v MPEG1/2, priložen daljinski upravljalec. Kartica je optimizirano za okolje Windows 98SE/2000//ME/XP.
... samo 10.790,-

MP3 PREDVAJALNIK+USB FLASH DISK CN-MP1
Zaradi svoje majhnosti je idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikujejo ga 5 enot v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, USB FLASH DISK, digitalni diktafon, FM radio sprejemnik in ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD. samo 23.850,-SIT

:::USB 2.0 FLASH DISKI, PREVLEČENI Z GUMO, VODO-ODPORNI
različica 128MB ... samo 11.320,-SIT
različica 256MB ...samo 20.680,-SIT

ZVOČNIKI MERCURY HT-5800 6-kanalni, dih jemajoč zvok! Privoščite si zvočniški sistem Mercury® HT-5800 in uživajte v najnovejših igrah ali domačem kinu! 50 Wattov čiste zvočne energije vas bo poneslo v svet multimedije..

ZVOČNIKI 360W MERCURY ČRNI
1.690,00

ZVOČNIKI 440W MERCURY
2.320,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+RADIO MERCURY
6.420,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 1980W 4:1+RADIO MERCURY
8.750,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 5800W+R 5:1
MERCURY
26.930,00

IP INTERNET BARVNA KAMERA CAS200
Želite opazovati kaj se dogaja, ko Vas ni? CAS200 Vam omogoča vse to in še več! Predstavljamo vam integrirano barvno CMOS visoko ločljivostno kamero po dostopni ceni. V svojem razredu preverjena zmagovalka!
samo 56.900,-

:::CD-R MEDIJI e-Proformance:::
80min,25kom/52x samo 1.690,- SIT 80min,25kom/52x/barvni samo 1.790, - 80min,50kom/52x cake samo 3.380,- 80min,100kom/52x cake samo 6.680,- 90min,20-pack, cake... samo 1.850,-

:::DVD-MEDIJI po ugodnih cenah!:::

TECH TRADE

AVX Music Server

Kvaliteten izdelek dokazuje, da preprosto ni zamenjave za dober rodovnik...

Proizvajalec Hush Več informacij www.hushtechnologies.com Cena Pribl. 540.000 SIT

V nasprotju z Gregorjevim prepričanjem (revež je obseden z razrednimi razlikami) niti eden od članov uredništva nima podeželskega gradiča, skritega za težke čase. Zato se nam zdi že sama ideja, da bi odšteli dobrega pol milijona za napravo, ki je v osnovi malce spremenjen predvajalnik MP3, popolnoma obscena. Kljub nori ceni pa ta glasbeni strežnik za PC počne točno to, za kar plačate: je robusten, kvaliteta zvoka pa je odlična.

Za kovček denarja si boste zagotovili neverjetno tih računalnik z Viirim 1 GHz procesorjem, na katerem teče vgnezdena različica Microsoftovega vseprisotnega operacijskega sistema Windows XP. In v tanko kovinsko ohišje sta stlačena še 160 Gb trdi disk in pogon CD-RW. To pomeni, da lahko mirno shranite svojih 1.600 albumov, kodiranih pri 128Kbps. Povezava z vašim zvočnim sistemom je zagotovljena s parom koaksialnih vtičev, kar pomeni, da gre za tipičen stereo sistem, tako da lahko na prostorski zvok kar pozabite.

Najbolj zanimiv del pa je vmesnik za krmiljenje. Čeprav ima AVX funkcionalen izhod VGA in običajna vrata PS2 za miško in tipkovnico, pa ga vseeno ni mogoče uporabljati kot klasičen računalnik. Namesto tega so se pri Hushu odločili za čisto nov pristop. Daljinski krmilnik je v bistvu Dellov dlančnik z vmesnikom za brezžično povezavo in prednameščenim programom za krmiljenje programske opreme avdio strežnika, program pa je razvilo podjetje Digital Fidelity. Vmesnik za brezžično povezavo na vodilu USB na AVX pa je zadolžen za povezljivost na strani strežnika. Uporaba dlančnika za krmiljenje je v teoriji odlična ideja. Uporabljena programska oprema je vsekakor dobro dodelana, vmesnik dlančnika pa niti najmanj ne okrni funkcionalnosti sistema. Brezžično lahko upravljate z vsem, od seznamov predvajanja, zajemanja glasbe (podprti so formati WAV, MP3 in WMA, obljubljena pa je tudi podpora za prihajajoče kodeke), shranjevanje na CD-je in druge operacije. Edino kar nas resnično moti, pa so trenutki, ko začne obstoječa tehnologija v dlančnikih omejevati programsko opremo. Zastoji so ravo dovolj pogosti, da so pošteno nadležni.

PCF

Procesor	1 GHz VIA Eden
Pomnilnik	256Mb DDR RAM
Trdi disk	160Gb
Krmilnik	Dlančnik Dell Axim X5 s CF Wi-Fi
Povezljivost	VGA, PS2, 4 x USB, 2 x FireWire, 1 RCA
Omrežna povezava	USB 802.11b, 10/100 Ethernet, 56k modem

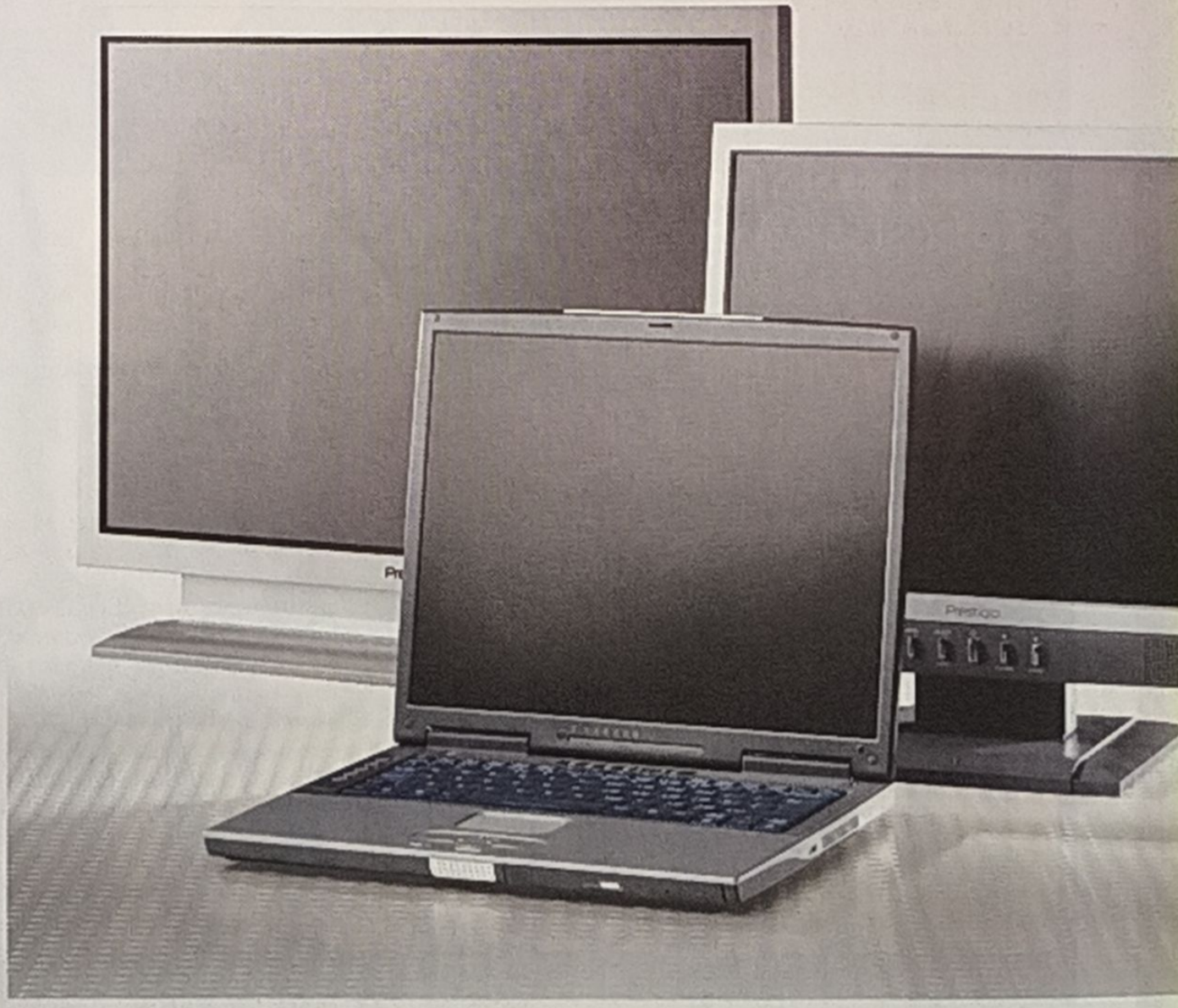
77% "Ko tekoče deluje, ponuja fantastičen pogled v prihodnost"

i Tech - Hi Style

SOKA TEHNOLOGIJA - VISOK SLOG

PRODAJNA MESTA

ARIS JABOLKO d.o.o.	01 / 5174150
ARTS d.o.o.	01 / 8369030
BELBLED d.o.o.	07 / 3099400
BOF LJUBLJANA	01 / 5484460
BOF KRANJ	04 / 2812724
BAR d.o.o.	01 / 7216634
DIGI d.o.o.	01 / 5614545
DIGITAL LOGIC d.o.o.	04 / 2365666
ERIS d.o.o.	041 / 643401
FREECOM d.o.o.	02 / 7800260
GA d.d.	01 / 2809670
HARDSTORE d.o.o.	03 / 4916330
HARVEY NORMAN d.o.o.	01 / 5855000
INFOTIM RŽIŠNIK & PERC d.o.o.	04 / 2791863
MADD d.o.o.	05 / 7101498
MENSTEL d.o.o.	01 / 5197315
MLACOM d.o.o.	01 / 5008775
ORG. TEND d.o.o.	02 / 2505750
ORIA COMPUTERS d.o.o.	03 / 5658450
PC SISTEMI d.o.o.	02 / 2502105
PIKANET d.o.o.	02 / 5348220
RAČUNALNIKI BOCOM d.o.o.	01 / 4234131
ROLAN d.o.o.	02 / 3001300
RSH d.o.o.	03 / 5626040
SEBANET d.o.o.	03 / 4909150
SI-SHOP spletna trgovina	01 / 4376539
TECH TRADE CENTER d.o.o.	01 / 4340108
TOPTEX d.o.o.	03 / 5625250
Viljem Maček s.p.	01 / 8953512



Brodišče 15 , IOC Trzin
1236 Trzin, Slovenija

Tel: 01 5303 220
Fax: 01 5303 230

sales@asbis.si
www.asbis.si

UVOZ DISTRIBUCIJA - GARANCIJA

ASBIS®

V PRODAJI OD 10. MAJA

FHM

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
JUNIJ 2004
790 SIT

FHM 100 najbolj seksi žensk sveta 2004

Vseh 100 v naši mega prilogi!

GOLLY HOLLYWOOD

30 golih scen slovitih igralk!
Angelina, J-Lo, Kidman...

"V POVPREČJU SO JEDLI 50 MORNARJEV NA DAN!"

Zgodba o najhujšem napadu morskih psov vseh časov!

NAJBOLJ SEKSI ŠTUDENTKE!

500.000 SIT še vedno čaka na vas!

FHM SVETUJE

SHUJŠAJ ZA POLETJE!

"Kje je moj pirovski lamp?"
stoka 5 obupanih udeležencev našega shujševalnega programa!

PLUS!

Špela Buda, priznanja deklet na kavču, Samuel L. Jackson, 24 načinov kako se je znebiš, Bojan Požar, Ferrari 612, popivanje v Ljubljani, gola resnica o Evropi in pijača, ki ubija

NOVO! TOKRAT BREZ SLOVNIČNIH NAPHAK!

Najbolj seksi ženska sveta, po izboru bralcev FHM-ja! To je lahko samo...

BRITNEY!

9 771581 834728

S prilogo 100 najbolj seksi žensk sveta 2004!

Kako uporabiti vaš stari PC...

USTVARITE ARKADNO POŠAST!

Naša ekipa je zgradila ultimativni kos pohištva: retro arkadni avtomat.

Naš PC je eden izmed najboljših igralnih strojev na planetu. Prebije se lahko skozi ogromne količine poligonov, procesira milijarde navodil in pridobiva masivne količine informacij, jih spreminja v zvok in sliko ter prikazuje izredno kompleksne prizore, vse za našo zabavo. Z razvojem strojne opreme pa se spreminja tudi naše dojemanje iger. Kjer smo včasih sprejemali visoke rezultate in dodatna življenja kot vrhunec dosežkov, so ti danes le še ostanki pretekle dobe.

Kar preprosto ni pošteno. Arkadne igre sodijo v našo dediščino: veliko dolgujemo trenutku, ko je Nolan Bushnell postavil prvi avtomat *SpaceWar* v gostilno Andyja Cappa. Problem, s katerim se srečujemo, zadeva dolgoživost: arkadna strojna oprema nima ravno dolge življenjske dobe. Iz dneva v dan se dogaja, da se po krmilnikih razlije pivo in da se mularija zaletava v njih. Industrija video iger nima nobenega centralnega arhiva za programsko opremo, kaj šele za strojno. Ko bo napočila apokalipsa in se bodo humanoidi pojavili iz podzemnih kokonov, ne bo več nobenih zapisov o igrah, ki smo jih igrali.

Neke vrste arhiviranja ponuja emulacija. Delo tisočev zagretih programerjev in pošastne sposobnosti vašega PC-ja nam dovoljujejo, da ponovno obudimo klasike preteklosti v svetli, in občasno popolni grafiki CGA. Šli smo od preproste nostalgije do akademskih raziskav – igre so nesmrtna reč.

In emulacija je nekaj, kar lahko vsi poizkusimo. Razložili vam bomo, kako lahko PC s primernimi specifikacijami spremenite v arkadno pošast. Pokazali vam bomo programsko opremo, ki jo potrebujete za začetek, nekaj načinov, na katere lahko posodobite svojo strojno opremo, da boste na njej lahko poganjali tovrstne igre, in najboljše od vsega, kako lahko zgradite lastno konzolo. Vse potrebne sestavine lahko dobite skoraj zastonj. Kar je tudi dober test, v katerem lahko preizkusite svoje "žicarske" sposobnosti.

Veselo na delo. Gradite. In kar je še bolj pomembno, igrajte. Te igre ne bodo tu za vedno.

Igralne konzole

Poiščite svojo zarjavelo škatlo z orodjem in sestavite konzolo, ki vam jo bodo zavidali vaši prijatelji iz osemdesetih.

Povratek Space Invaders

Mehke, elegantne linije sodobnih PC-jev izgledajo impresivno, toda kaj je lahko boljše kot dobra stara konzola *Space Invaders*?

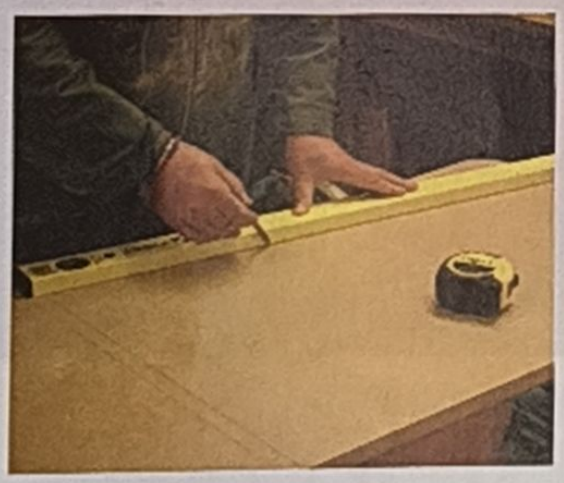
Izdelava konzole v slogu *Space Invaders* je preprosta. Potrebujete le nekaj orodij, sestavite pa jo lahko s tremi lepljenimi ploščami (dve, debeli 19mm, in ena 13mm), ki stanejo, uuh, dobrih deset jurjev. Pri izdelavi se vam ni treba držati nobenih specifičnih navodil – preprosto izberite obliko, ki ustreza obliki stranic, s policami, ki se prilegajo: osrednjo polico za nadzorno igralno palico ali sledno kroglico in monitor, spodnjo za računalnik in kar je najpomembnejše za pravo avtentičnost, zgornjo, za vaš vrček piva! (Čeprav si lahko po želji omislite tudi nagnjeno polico.)

Za izdelavo potrebujete vbodno žago, majhno stružnico in krožno žago za večino dela. Za utore na sredinski polici boste potrebovali tudi raven kos lesa in nekaj objemk. Nekaj smirkovega papirja za urejanje robov in okrogel predmet (kot je na primer krožniček ali pločevinka) pa bo prišlo prav pri izdelavi okroglin na robovih.

Standardna 19mm lepljena plošča, razrezana na sredini, bo sestavljala dve stranici, s čimer boste na najširši točki dobili širino 600mm. Ti dve plošči razrežite na 1.800mm dolžine, kar je tudi celotna višina ohišja. (Opomba: Če nimate prevoza za celotne plošče, se lahko v prodajalni dogovorite, da vam v razrežejo les na želene dimenzije.)

© Corbis.

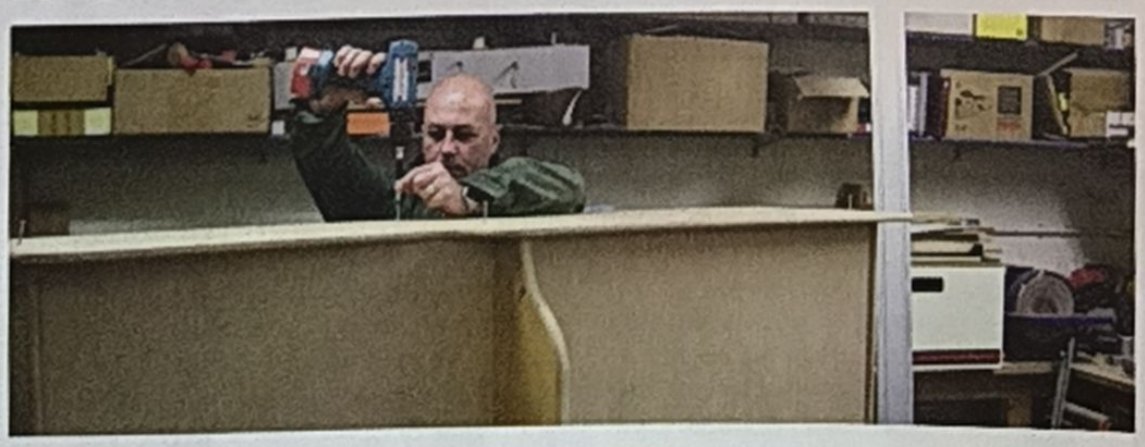
Tukaj je avtomat, ki smo ga ustvarili že pred časom. Mogoče res ni najlepši, se pa z njim prav fino zabavamo.

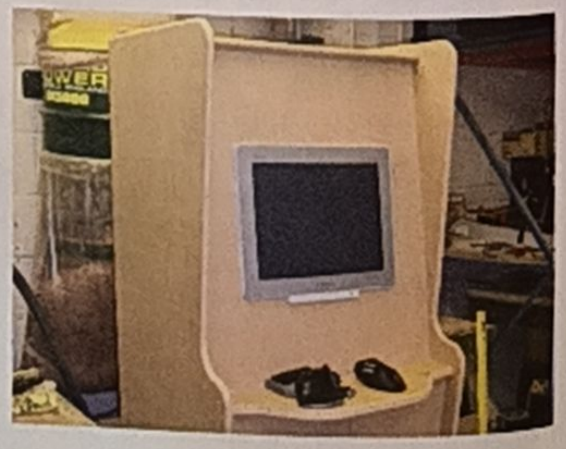


4 Sedaj nam ostanejo trije utori na vsaki plošči. Povezati jih moramo s 13mm utori za nagnjeno sprednjo stran. Nastavite stružnico na širino 13mm in nastavite razmik, da bo zarezala 50mm od roba. Zarežite v obeh ploščah, da boste lahko povezali spodnjo polico s sredinsko polico.

5 Nagnjeno sprednjo ploskev za monitor bomo morali narediti z ravnim robom, saj vodilo ne bo sledilo robu. Izmerite nazaj iz sprednje strani pri položaju vrhnje police 150mm in 115mm pri položaju sredinske police. Nastavite raven rob z uporabo enake metode, tako da izmerite od roba rezila do roba nosilca, nato pa vpnite in zarežite utore na obeh ploščah. Z obdelavo stranic smo tako končno končali.

6 Police in sprednje plošče zarežemo do ustrezne velikosti tako, da določimo želeno širino končanega ohišja (v našem primeru 632mm). To pomeni, da morajo biti 610mm široke, kar ustreza utorom, v katere jih bomo namestili. Izmerite dolžino utorov zgornje in spodnje police na stranskih ploščah in zarežite ustrezno velikost. Sredinska polica mora biti 150mm daljša, saj ima oblikovano sprednjo stran, na katero bomo namestili sledno kroglico. Zaoblite prednje robove zgornje in spodnje police. Izmerite dolžino utora za sredinsko polico in jo označite na sredinski polici. Uporabite krožniček/pločevinko, da označite okrogline in zarežite z vbodno žago. Sprednji rob zgladite s smirkovim papirjem.





9 Sedaj lahko ohišje popolnoma sestavimo. Pritrdite police na eno stran, preverite in potisnite nagnjene sprednje ploskve na njihovo mesto. Na ustrezno mesto pritrdite še drugo stranico in jo trdno privijačite. Postavite ohišje pokonci in izmerite zadnje plošče. Te morajo biti za 2-3mm ožje od notranje širine ohišja ter 5mm daljše kot notranje površine polic, tako da se bodo udobno utorom.

Zvrtajte dve luknji v vsako stranico, da ju boste lahko dvignili s prsti in se nato prepričajte, da se popolnoma prilegata. Postavite monitor na sredinsko polico in ga potisnite navzgor, dokler se ne dotakne zadnje strani nagnjene ploskve. Glede na višino, na kateri želite imeti postavljen zaslon, boste morda morali v notranjosti narediti še podstavek. Naredite ga tako, da zlepite trakove lepljene plošče na straneh in izrežete sekundarno polico, ki jo postavite nanje. Primerno postavite monitor na nagnjeni ploskvi in naredite znamenja na straneh in na vrhu.

10 Sprednji del morate odstraniti, da ga lahko izrežete; to dosežete tako, da odstranite vijake za zgornjo polico in ga potisnete ven. Izrežite obliko z vbodno žago. Ponovno sestavite in potisnite monitor na njegovo mesto. Za konec še izvrtajte luknje v notranjosti ohišja skozi sredinsko polico za priključne kable računalnika ter skozi sprednjo ukrivljeno polico, da boste lahko vstavili kabel za sledno kroglico. Sedaj ga še pobarvajte! Opomba: Za monitor z daljšo katodno cevjo, boste potrebovali globlje stranice.

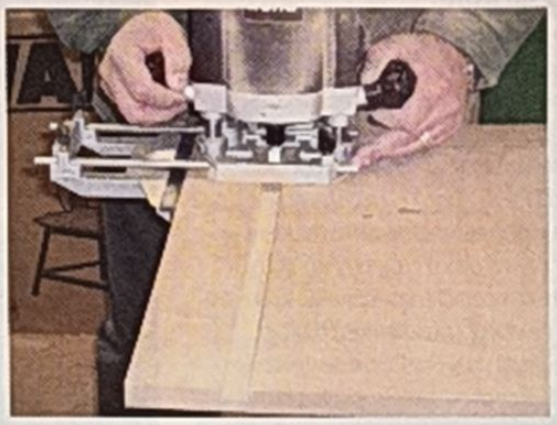
1 Označite eno ploščo tako, da za sredinsko polico napravite znamenje 1.200mm od tal. Osnova enote bo globoka 500mm, zato to razdaljo označite in jo pridružite glavni črti. Za izbočeni prostor monitorja izmerite 115mm od glavne črte. Vrh ohišja je globok 540mm, zato pri tej vrednosti naredite znamenje in pridružite zadnjemu znamenju. To je poševni profil stranic ohišja.

2 Uporabite krožniček ali pločevinko, da zaoblite vogale na vrhu, kjer se sredinska polica stika z nagnjenimi robovi. Po ravnih črtah zarežite s krožno žago, po zavojih pa z vbodno žago. S smirkovim papirjem zgladite robove. Uporabite to šablono, da označite drugo stranico ohišja. S stružnico obdelajte sprednje robove. Plošči postavite tako, da sta druga drugi kot zrcalo in na vsaki naredite znamenje, ki vam bo pomagalo, da izrežete pravilno površino.

3 Izdelava utorov v ploščah je preprosta. Plošče za police so narejene iz 19mm lepljene plošče, sprednja nagnjena stranica in zadnje plošče pa so narejene iz 13mm lepljene plošče. Začeli bomo s policami, zato zgrabite v roke stružnico in jo nastavite na širino 19mm. Preden pričnete s struženjem, označite vsaki izmed polic položaj, da ne bo prihajalo do napak. Sredinska je 1.200mm od dna plošče, spodnja je 75mm od dna, zgornja pa 20mm od vrha. Vse police segajo 50mm od sprednje strani zaobljenih robov, vsi utori pa so globoki 8mm.

Nastavite vodilo za spodnjo polico (75mm od roba rezila) in zarežite prvi utor. Ker je stružnica primerno nastavljena, izrežite še ustrezen utor na plošči, ki bo na nasprotni strani. Vodilo nastavite na 20mm, vstavite zgornjo polico in ponovite postopek. Za obdelavo sredinske police boste uporabili trik – vpeti boste morali raven rob, ki mu bo stružnica lahko sledila. Izmerite razdaljo od roba glavnega dela do roba nosilca stružnice in to razdaljo označite nazaj od pozicije police. V to linijo vpnite desko in zarežite, postopek pa ponovite na nasprotni stranici.

7 Za naslednjo fazo moramo ohišje začasno sestaviti. Zvrtajte tri luknje v utore vsake police in privijte vsako polico na ustrezno mesto z uporabo vijakov dimenzije 50mm x 5mm. Nagnjene sprednje ploskve na policah označimo s pomočjo rež na stranskih ploščah. Sedaj izmerite dolžino plošč, pri čemer upoštevajte, da morajo biti dodatnih 14mm daljše, da se bodo prilegale utorom, ki jih moramo izrezati.



8 Razstavite ohišje, nastavite vodilo na te oznake in vstružite 13mm širok in 8mm globok utor na vsaki poziciji. Sedaj lahko izrežemo 13mm široke utore za zadnje plošče. Ker bomo te za dostop morali dvigovati, morajo biti utori na spodnji strani zgornje in sredinske police globoki 8mm, utori na vrhu sredinske in spodnje plošče pa 3mm. Tako lahko dvignemo police v zgornji utor in fiksiramo v spodnji, ko jih namestimo.

Zadnje poteze

Dobrodošli v našo profesionalno slikarsko delavnico.

Naše leseno ohišje izgleda dovolj prepričljivo, nekaj stvari pa mu vseeno manjka. Prva med njimi je barva: odločili smo se za določeno vrsto žive barvne sheme, ki se je megleno spominjamo iz naše mladosti, trenutno pa kriči "pridi igrati" vsakemu zunaj pisarne našega vedno potrpežljivega založnika. Sprednji del smo se odločili pobarvati s primerno veselim in svetlečim zlatim premazom. Ko rečemo premaz, pravzaprav mislimo na dvakratni premaz, saj je prvi popolnoma izginil, ker ga je vsrkala lepljena plošča. Če smo popolnoma iskreni, tudi tretji premaz ne bi bil odveč, in morda mu bomo privoščili tudi tega, če nam bo le uspelo kdaj za dalj časa prenehati z igranjem. Za stranice avtomata smo uporabili črno barvo. In zadostoval je le en sam premaz, kar je mogoče lekcija, ki bi se je morali naučiti, preden smo se odločili za rumeno barvo.

Ko se les posuši, je čas, da v njegovo notranjost stlačimo še tehnologijo. Naš PC – Pentium III z GeForce 2 MX – je postavljen na dno ohišja, monitor pa počiva na zgornji polici in veselo kuka iz profesionalno izrezane luknje, da lahko dostopamo do vseh gumbov. Za vsak slučaj smo pustili odprtino, če bo treba kar koli spremeniti, če vam taka rešitev ne odgovarja, se lahko tudi odločite, da boste fizično dvignili monitor, če boste kdaj želeli spreminjati katero izmed bolj težavnih nastavitev. Prav tako smo izvrtali luknje za napajalne kable, odprtino za kabel VGA v polici in majhno luknjo na sprednji polici za vtiče USB do male tipkovnice, sledne kroglice in igralnega ploščka.

Naravnost neumno pa smo pozabili izrezati luknjo do gumba za prižiganje in ugašanje PC-ja, zato smo si morali izmisliti premeten sistem nastavitev porabe v Windows, tako da je računalnik, kadar ga ne uporabljamo, v stanju hibernacije, ponovno pa ga lahko zbudimo s pritiskom na gumb ali s premikom sledne kroglice, kar nam je pač ljubše.

V tej fazi ste morda opazili, da si nismo pustili proste poti do pogona CD-ROM. Na sprednjo stran bi sicer lahko namestili podajalnik CD-jev na vzmet, vendar nočemo pokvariti učinka, zato smo našo arkadno pošast povezali z mrežnim kablom z usmerjevalnikom. Drugi PC v istem omrežju posreduje pomembne datoteke, kot so ROM-i, naprej in nazaj...

Od krčme do retro PC iger

Ohišje je torej gotovo. Kako ga boste pa usposobili za igranje?

Boste zmogli? Boste, ja! Pod pogojem, da imate star PC, nekaj tehničnega znanja in... no, recimo temu "prilagodljiv" pristop do zakonov o avtorskih pravicah, lahko z malo truda sestavite nekaj, kar bo poganjalo vse tiste 8 in 16-bitne klasike preteklosti, ki se jih tako radi sporninjamo.

Na tej točki predvidevamo, da ste naredili ohišje, za konstrukcijo katerega smo vam na prejšnjih straneh pripravili vodič. Po drugi strani pa lahko poskusite zgraditi tudi nekaj po lastni domišljiji, kar bo ustrezalo kateri koli strojni opremi, ki jo nameravate uporabiti, ali, še bolje, nekaj, kar bo ustrezalo igram, ki jih želite poganjati. Na primer, ali se spomnite tistih starih arkadnih avtomatov *Pac-Man*, vgrajenih v gostilniške mize, katerih monitor je bil prekrit s stranico iz čistega stekla, v odprtini med vrčkom piva in pepelnikom pa se je nahajalo nekaj posrečenih plastičnih gumbov? Ravno takega si želimo, in če se bomo še kdaj opogumili prijeti krožno žago v roke, ga bomo morda nekoč tudi imeli.

OMREŽENA ARKADA

Zahvaljujoč iznajdljivosti izbrane vrste zagrizenih programerjev, lahko *MAME* in nekateri drugi emulatorji ponujajo nekaj omejene online funkcionalnosti. Ja. Še enkrat preberite prejšnji stavek. To je naravnost presenetljivo: privzetje največje prednosti PC-ja za nekaj resnično čudovitega, svetovno omrežje online arkadnih iger. Trenutno potrebujete poseben program, *Kaillera*, ki bo deloval kot prehod skupaj s hitro ADSL ali kabelsko povezavo. *Kaillera* je neverjeten dosežek: upamo, da bo njen razvoj spodbodel lastnike avtorskih pravic, da bodo pri naslednji kolekciji "shovelwara" tudi bolj ambiciozni.

PODALJŠKI ROK

In že smo pri nadzornih sistemih. Za naše ohišje smo uporabili nekoliko nekonvencionalen pristop, ena izmed najboljših možnosti – za razliko od standardne igralne palice ali igralnega ploščka – pa bi bila uporaba arkadne palice za Xbox, ki v bistvu posnema izgled in občutek pretepaških iger, skupaj z aluminijasto palico in ogromnimi gumbi. Če ga želite uporabiti na vašem PC-ju, se odpravite na **www.consoleplus.co.uk**, in si omislite Titanium X-Joy Converter (okrog 3.500 SIT), ki vam omogoča uporabo krmilnika za Xbox z vrati USB na PC-ju. Obstajata pa tudi različici za PS2 in Gamecube.

ČAKAJO NA VAS

Za zadovoljitev svojega arkadnega fetiša se ni potrebno zatekati k emulatorjem. Sodobni založniki vedno pogosteje prirejajo svoje stare licence in igre, ki jih boste lahko brez priložene programske opreme sedaj poganjali tudi na sodobnih PC-jih. Nekateri gredo še korak naprej: uporaba PC-ja sploh ni več potrebna.

Atari 10-in-1 Classics

Založnik Atari

Dostopen je v The Gadget Shop, vsebuje pa vse Atarijeve velike uspešnice iz zgodnjih let, vključno z paranoidno *Missile Command* iz obdobja hladne vojne, *Pong* in *Centipede*. Lahko ga celo priključite v vhode na vaši televiziji ali monitorju, če imate takega, ki omogoča tovrstne povezave.

Sega Arcade Collection

Založnik Empire

Dolgo preden je Sega opustila Dreamcast in se posvetila razvoju za več platform, se je slavljena japonska hiša ukvarjala s PC pretvorbami svojih priljubljenih licenc. *Virtual Fighter 2*, *Sonic R*, *Sonic 3D*, *Virtua Tennis* in *Sega Rally Championship* so igre, ki so ponovno oživele v tem precej okusnem paketu.

Namco Arcade Game Stick

Založnik Namco

Še ena "vtakni-v-televizijo" zadeva izpod rok ustvarjalcev *Pac-Mana* in *Namca*. Skupaj z gospodom P. boste tukaj našli identične pretvorbe *Dig Dug*, *Galaxian*, *Rali-X* in *Bosconian*. Zadnji dve sicer smrdita kot tri dni odprta konzerva rib, *Pac-Man* pa je še vedno klasika.

Ultimate Pinball

Založnik THQ

Retro igre niso omejene le na svet arkadnih iger: poskus predelave za PC je doživel tudi marsikateri klasični fliper. Delikatna narava teh naprav pomeni, da poskus ni vedno uspešen, vendar pa bo ta rešitev morala zadostovati, če niste pripravljeni investirati v pravo stvar.

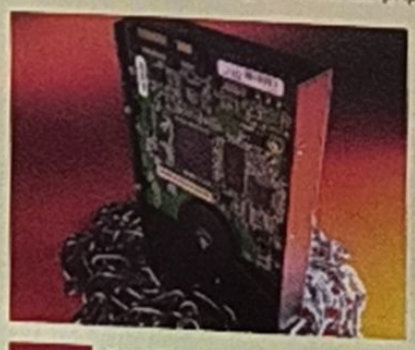
Vstavite kovanec. In RAM. In novi trdi disk.

Arkadna po imenu, arhaična po naravi.

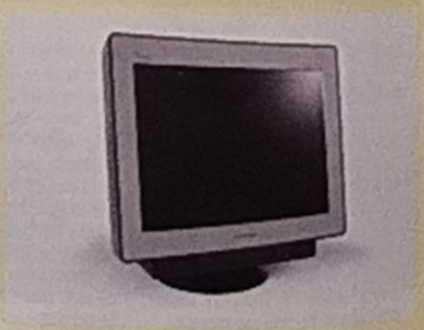
Zahteve za arkadni PC so nekoliko drugačne od takih, ki bi jih pričakovali za PC, namenjen normalnim igram. *MAME* se bolj kot na gromozansko gonilno moč poligonov opira na 2D sposobnosti vaše grafične kartice. Zaradi tega so hiter procesor, dobra ozimnica pomnilnika in velik trdi disk bolj pomembni kot najboljša kartica ATI-ja ali nVidie. *MAME* se dobro razume tudi z različnimi operacijskimi sistemi, zato ne boste nujno morali zapravljati denarja za licenco novega operacijskega sistema – namesto tega se lahko odločite za spodobno distribucijo Linuxa in primeren odjemalec. Preprosto vstavite zahtevano datoteko ISO v pogon CD-ROM in že ste pripravljeni na igro. Ne pozabite, da Windows XP

Pograbili smo ničvredno standardno ohišje izpod ene izmed naših miz. To je tudi pravi trenutek, da se spustite v lov za osnovno ohišje po boljših sejmih in trgovinah z rabljeno robo – poiščite takega, v katerem bo dovolj prostora za nekaj trdih diskov in osnovno ploščo ATX. Naj vas ne skrbi njegov izgled: tako ali tako bo skrito pod leseno pošastjo.

Tu se prava čarovnija šele prične. Vsa ta strojna oprema nam je bila podarjena ali pa smo jo "nakradli" po pisarni. In v tem je lepota takega projekta: če ste naše vrste bralec, potem surovi silicij verjetno kar leži po kotih vaše sobe. Poiščite čim več pomnilnika – nekoliko smo zaskrbljeni zaradi napihnjene arhitekture *MAME* (glej Težave z *MAME*), zato je bolje malo pretiravati.



Ker sodimo med srečne obsedence z zgodovino arkadnih iger, brez dvoma pričakujemo, da bomo našo začetno zbirko *MAME* razširili. Zato si moramo pustiti dovolj prostora za dihanje. Problem smo raziskali in ugotovili, da bomo zapolnili kateri koli disk, ki ga bomo uporabili. Začeli smo z velikim, 100Gb modelom, pri tem pa se zavedamo, da bomo že v nekaj mesecih verjetno potrebovali še dodatnega.



Uspešno smo rešili stari 15-palčni monitor z odlagališča odpadkov. V kakovosti ni noben prvak, kar pa ne bi smelo biti pomembno. Tale stara škatla bi morala še povečati retro občutje. Če pa ste prepričani da želite uporabiti pravi televizor, razmislite o investiciji v grafično kartico s TV izhodom, zraven pa poiščite še poceni PAL televizijo. In očala.

Predelave? Mi temu pravimo pogrevanje juhe...

Priredbe retro iger zagotavljajo z denarjem obsedenim založnikom kratkotrajen vir hitrega dobička. Vendar pa včasih rezultati niso tako prijetni. Včasih so pravzaprav celo grdi. In včasih si boste zaželeli, da bi nekje samo obsedeli v svojih obrabljenih copatih, spranih kavbojkah in rdeči majici z napisom Atari in jokali kot majhni otroci.

Tetris Worlds

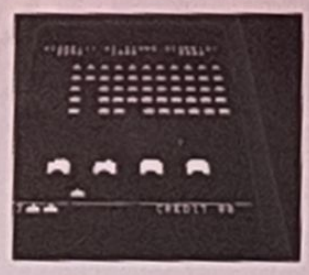
Založnik THQ

S *Tetrisom* pravzaprav ne morete zgrešiti. Tudi *Tetris Worlds* ni zgrešil – gre le za prirejen *Tetris*. THQ je poskusil vnesti nekaj novih idej, s šestimi načini igranja, vendar nam verjemite: verjetno si boste želeli v udobju svoje pisarne igrati kar klasiko Alekseja Pajitnova. Tudi prav.

Pac-Man World 2

Založnik Namco

Je na seznamu bodočih izidov. Originalni *Pac Man World* je bil prava posebnost, saj ji je uspelo izločiti bistvo 2D izvirnika in ga prirediti kot bizarno 3D platformno igro. Inky, Binky, Pinky in Clyde so bili še zmerja prisotni, prav tako pa tudi tabletke in neskončna polja pik za žrtje. Toda še zmeraj je šlo za 3D platformo, ki je v svoj prid izkoristila ime *Pac Man*.



Space Invaders Anniversary

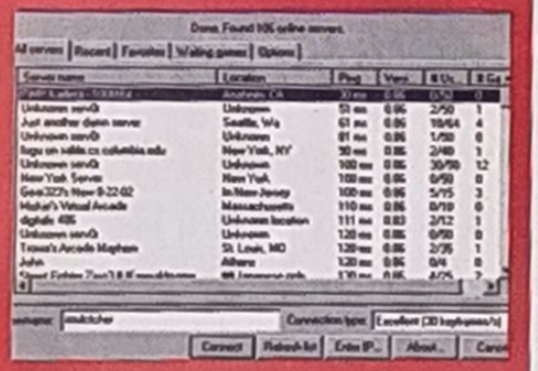
Založnik Empire

Igra, ki je istočasno pomenila rojstvo in smrt industrije video iger. Če ne bi bilo *Space Invaders*, se danes o tej temi sploh ne bi pogovarjali. Toda *Space Invaders* je bila igra, ki je ustoličila estetiko "pobij vse", ki se je moramo šele otresti. Empirovo novo prebujenje vsebuje devet različic, od izvirne namizne, do trapaste 3D priredbe. Na voljo je tudi 3D arkada, v kateri lahko občudujete arkadno ohišje in njene pristne poligonske podrobnosti.

TEŽAVE Z MAME

Projekt *MAME* je obširen in zajeten. Zaradi poskusov emuliranja velikega števila različnih arkadnih iger znotraj enega pogona, je postal preobsežen. Takšno je mnenje vse večjega števila emulatorskih programerjev, ki so pričeli trenirati svoje kodne mišice v poskusih, da bi naredili hitrejše, bolj robustne emulatorje za specifične arkadne avtomate. Raje kot da bi pustili obstoječo kodo trohneti znotraj projekta *MAME*, so emulatorji specifičnih avtomatov pogosto bolj robustni, in kar je še bolj pomembno, hitri.

Seveda tudi tu obstaja nek trik. Čeprav se je le peščica pripravljena prepirati o moralnosti emuliranja pozabljenih povprečnih zadevic, kot je *Yie Ar Kung-Fu*, pa stvari postanejo zapletene pri emulatorjih, kot je *Callus*, ki mu je izvrstno uspelo obuditi Capcom System 1. Capcom še vedno izdaja in služi s *Street Fighter 2:* emuliranje njihove najbolj slavne igre pa je preprosto povedano – piratstvo (glej okvirček Moralna zmaga).



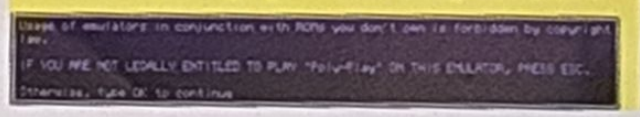
Moralna zmaga

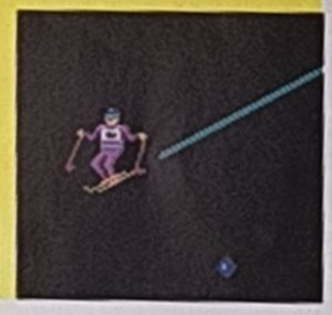
Ne, tudi mi vsega tega nismo vedeli...

Emuliranje skupaj z Abandonware sodi v sivo območje zakona. Preden se podate na obsežno potovanje po zgodovini video iger, morate poznati nekaj dejstev. Emuliranje in distribucija emulatorjev za arkadne igre ne predstavlja nobenega problema, dokler razvijalec strojne opreme ne vzame narazen: to pomeni, da morajo biti emulatorji narejeni s pomočjo reverznega inženiringa in ne tako, da bi preprosto sunili specifikacije silicija. Uporaba in distribucija ROM-ov je še bolj preprosta: je povsem prepovedana, razen če imate dovoljenje lastnika avtorskih pravic ali pa so te potekle. Verjetno si mislite, da gre za redek pojav. Sploh ne. Brez posebnega truda lahko najdete ROM-e, za katere je dovoljena široka redistribucija kode. Na primer: *Robby Roto*, zabavno mešanico *Dig-Dug* in *Pac-Mana*, ki ne bi smela obstajati v nobenem poštenem svetu, je leta 1999 izdal Jay Fenton. Jay je napisal: "V sedemdesetih in zgodnjih osemdesetih letih sem pisal igre za Bally/Midway. Eden izmed mojih manj uspešnih naslovov je bil *Robby Roto*."

"Moja pogodba z Midwayem je določala, da bodo pravice za igro prenesene name, ko bo prodaja padla pod določeno raven. Odveč je pripomniti, da se je to tudi zgodilo. Opazil sem, da je igro *Robby Roto* mogoče sneti iz določenih strani za *MAME*. Svetu pa bi kot zakoniti lastnik rad povedal, da so datoteke ROM *Robbyja Rota* s tem razglašene za brezplačne za neomejeno nekomercialno kopiranje in igranje *MAME* uporabnikov."

V drugih primerih je avtorstvo preprosto nemogoče dokazati. Po padcu berlinskega zidu, so propadle številne korporacije. Naslovi, kot je *Powerplay*, se sedaj širijo preprosto zato, ker lastnikov avtorskih pravic ni več mogoče izslediti. Igrati *Poly-Play* je danes omamno: gre za komaj prikrito komunistično posnemanje nekaterih najbolj spoštovanih naslovov v zgodovini arkadnih iger. Obstaja tudi komaj verodostojna komunistična priredba kapitalistične legende *Pac Man*, po imenu *Hare and Wolf*, in zabavna "realistična" različica *Horace Goes Skiing*. Neverjetno.



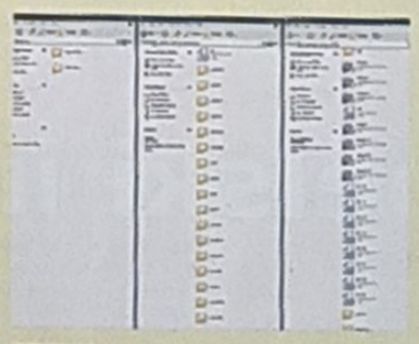


ne podpira starih igralnih vhodov – če ste odločeni uporabljati lično igralno palico, boste morali investirati v 15-pinski USB pretvornik.

Ko smo rekli velik trdi disk, smo natančno to tudi imeli v mislih. ROM-i sicer niso veliki, zato pa vas hitro zasvojijo. ROM zbirke so urejene po abecedi; pričakujte, da boste pod vsako črko našli 300 do 400 megabajtov. 40 gigabajtov naj bo vaš minimum – vse pod to vrednostjo bo omejevalo vaše ambicije. Prav tako boste morali iznajti način, na katerega boste prenesli ROM-e v PC: preprosta omrežna povezava bi morala zadostovati. Kako to storiti, pa si bomo ogledali v naslednjem koraku.

Ko je PC sestavljen, moramo poskrbeti le še za nadzorni sistem; tipkovnica in miška nalogi ne bosta kos. Namesto njiju smo kupili Belkin/Nostromo križanca med tipkovnico in igralnim ploščkom, zraven pa še sledno kroglico: naravnost iz *Missile Command*. Tipkovnica bo uporabna za spreminjanje nastavitev, pustili pa smo si možnost namestitve svetlobne pištole, če nam bo uspelo kakšno tudi najti. Na skrivaj smo vsi obožavali *Point Blank*.

Prišli smo do zabavnega dela (tudi ta je moral nekje nastopiti). Prvič se spopadamo z emulatorsko sceno v *MAME32*, saj je opremljena z ljubkim grafičnim vmesnikom, ki nas, tako vsaj upamo, ne bo prestrašil že po prvih desetih minutah. Omogoča vam tudi vpogled, ob katerem boste spoznali, kako nepopolna je pravzaprav zbirka v vaših rokah.



Naši ROM-i so v formatu .zip. Vsakega smo raztegnili v ločen direktorij v mapi ROM-a znotraj *MAME32*. Od tega koraka moramo le še pripraviti *MAME32* do tega, da pregleda našo zbirko, vsaka igra pa sedaj postane vidna in razpoložljiva za igranje. Očitno je, da so nekateri ROM-i bolj legalni od drugih, zato vam ne priporočamo, da jih iz interneta snemate v velikih količinah. Pravimo le, da jih obstaja veliko.

Naše delo je končano. Vse je nameščeno in pripravljeno za uporabo. Zdaj bomo cele dneve igrali, ne da bi kdaj sploh vstali s stola, in raziskovali bomo samo zgodovino našega veselega konjička. Nebesom hvala za PC in nebesom hvala za našega dobrega prijatelja *Ponga* in vse njegove štiri barve. Nobene boljše uporabe ni za 2GHz procesor, kot da poganja *Galaxian*.

S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priključnina = 2 SIT

e-poštni predal = 0 SIT

dodatni e-naslov = 0 SIT

kabelski modem = 4 SIT

Kabelski internet = 6 SIT

Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

Glejte in se čudite

Uh, kakšen mesec je za nami! Najnovejše igre, povratek bojnega tovariša, daljši opisi, krasna nova podoba... Zavoljo varčevanja z dragocenim časom smo imeli vsi v uredništvu dovoljenje za dnevno en odhod na malo potrebo in en obrok hrane, medtem ko sta bila spanje in velika potreba s strani našega urednika neusmiljeno uvrščena v skupino "izgubljanje časa" in zato strogo prepovedana. A ker ljubimo svoje delo in smo več kot navdušeni nad novo podobo rubrike, nam ni bil problem končati tega meseca s kroničnim zaprtjem in dvema kilogramoma težkimi podočnjaki. Polistajte malo naprej in recite, da ni bilo vredno, če upate.

pisma@pcformatslo.net

Splinter Cell pandora tomorrow

Sam Fisher se spet potika po sencah. Preberite dvostranski opis nove stvaritve Toma Clancyja.

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Šola, služba, sajenje trte. Ne vemo, kako mu vse to uspeva. Sumimo, da je v resnici terminator, poslan iz prihodnosti.

ALJOŠA HANCMAN
Fizično je kaznoval samega sebe, ker je zamudil z oddajanjem opisa UT 2004. Preživel pol dneva nezavesten v luži krvi.

TOMAŽ KOTNIK
Brez prstov na nogah se vrnil s hudo neuspele odprave na severni tečaj. Pogrešal nas je vsaj toliko kot mi njega.

JELENA VARDA
Vztrajno išče tisto "eno" nalogo, ki jo je morda ob prejšnjem igranju *Morrowinda* izpustila. Zaenkrat še neuspešno.

BARBARA BANOVIČ
Veselila se je igre *C.S.I.*, ker je želela pod kazalec miške dobiti šarmantnega Davida Carusa. Pa več sreče prihodnjič, Barbara.

ANDREJ POTOČNIK
Izvedel je nemogoče – igral je *Lock On* na dveh računalnikih hkrati in v utrudljivi bitki končno sestrelil samega sebe.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilјive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.54 Lestvice
str.54 Napoved Perimeter
str.55 Napoved Thief 3
str.56 Napoved Republic Commando
str.58 Unreal Tournament 2004
str.60 Splinter Cell 2
str.63 Desert Rats
str.64 C.S.I. Dark Motives
str.64 Midnight Nowhere
str.65 Gangland
str.66 Painkiller
str.68 Journey to the Centre of the Earth
str.68 Sacred
str.69 Singles
str.70 Kill.Switch
str.71 Kratki opisi
str.72 Modificiranje UT2003

NAJBOLJ PRIČAKOVANE

Zaradi njih se tresemo bolj, kot se je Prešeren zaradi Julije.

Prihajajo

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
TRUE CRIME STREETS OF LA	Maj	Activision	PCF 25	Akcija
JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING	Maj	Novalogic	PCF 25	Strelska
UEFA EURO 2004	Maj	EA	PCF 27	Športna/poslovna
SOLDIERS: HEROES OF WWII	Junij	Codemasters	PCF 26	Realnočasovna strategija
THIEF: DEADLY SHADOWS	Junij	EIDOS	PCF 25	Skrivalna pustolovščina
DOOM III	Junij (ali pa ne)	Activision	PCF 27	Skrivalna strelska
SHELLSHOCK: NAM' 67	Junij	Eidos	PCF 25	Strelska
GROUND CONTROL II	Junij	Vivendi	PCF 25	Realnočasovna strategija
THE SIMS 2	Julij	EA	PCF 25	Strategija
WORLD OF WARCRAFT	Julij	Vivendi	PCF 26	MMORPG854 x 480
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	Julij	EA	PCF 24	Strelska
HALF LIFE 2	Avgust	Sierra	PCF 26	Strelska
STAR WARS BATTLEFRONT	September	Lucas Arts	PCF 24	Spletna strelska
EVERQUEST 2	September	Sony	PCF 24	MMORPGs
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL	September	THQ	PCF 25	Strelska
TRIBES: VENGEANCE	September	Vivendi	PCF 24	Strelska

LESTVICE BRALCEV (GLASUJTE NA WWW.PCFORMATSLO.NET)

Najbolj igrane

	MESTO	IGRA
↑	1	FAR CRY
→	2	NFS: UNDERGROUND
↑	3	COLIN MCRAE RALLY 4
↓	4	MAX PAYNE 2
↑	5	PRO EVOLUTION SOCCER 3

Najbolj zaželene

	MESTO	IGRA	NAZADNJE
→	1	HALF LIFE 2	PCF 26
↑	2	S.T.A.L.K.E.R. SHADOWS OF CHERNOBYL	PCF 25
↓	3	DOOM III	PCF 27
↑	4	WORLD OF WARCRAFT	PCF 26
↑	5	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	PCF 24

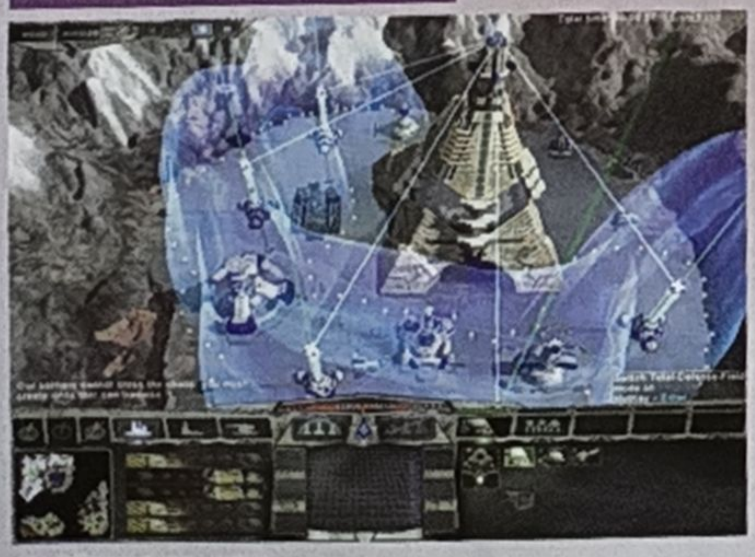
Perimeter

Marčni in oktobrski revoluciji se pridružuje še strateška. Tomaž Bartolj jo podpira.

Zvrst	Realnočasovna strategija
Založnik	Codemasters
Razvijalec	KD labs
Na spletu	http://www.codemasters.co.uk/perimeter
Datum izida	Junij

Poslastica igre "Nov pristop k strategijam – uporaba terena, preoblikovanje enot, uporaba ščita in grafična impresivnost."

SPODAJ LEVO Ultimativno orožje so energetski ščiti, a v hipu spijejo zaloge energije. Uporabljati odgovorno! ZGORAJ DESNO Grafična spektakularnost je nezpodbitna!



Rusi so v prihajajočo futuristično stvaritev vtaknili nekaj svojih skrajnih nagnjenj. Od naroda, ki je v vesolje izstrelil ničesar krivo psico, hkrati pa se leta vneto prepiral zaradi kvadratnega metra vrta, bi lahko kaj takega pričakovali. Sama zgodba, kot celotna igra, je neverjetno kompleksna. Morda celo preveč, kajti prepogosto se dogaja, da smo brez rdeče niti. Osnova je naslednja: Zemlja postane prijeten kraj zgolj za bakterije, ki se jim zdi plavanje v žvepleni kislini zabavno, ljudje pa jo popihamo. Po vesolju se selimo v ogromnih lebdečih kolonijah ter iščemo nov dom, med procesom pa se fino "zravsamo". Pojavijo se tri frakcije – vsaka s svojimi predstavami o nadaljnjemu bivanju in kampanjo (skupno je 30 misij, prisotno je tudi večigralstvo).

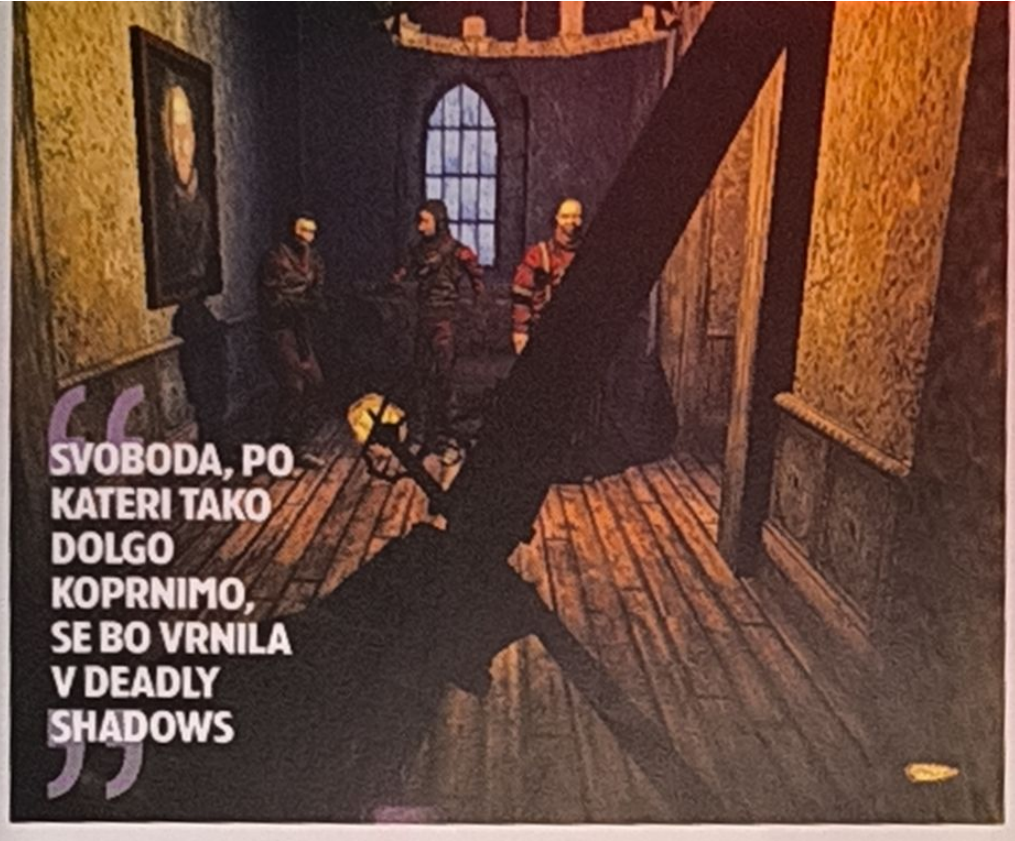
Poleg medsebojnih vojn, naše daljne potomce čaka še boj z avtohtonimi domačini na novo odkritih planetih ter okoljem samim, saj se ne bo mogoče izogniti naravnim katastrofam v obliki potresov, peščenih črvov...

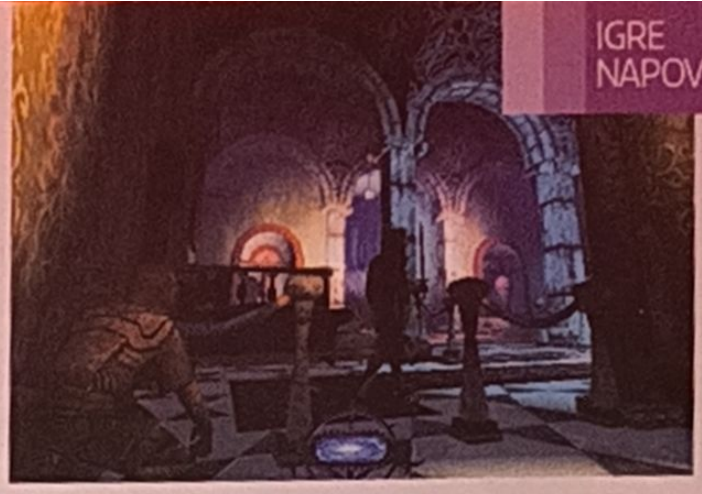
Na kratko omenimo še dve osnovni značilnosti. Prva je preoblikovanje zemlje. Da

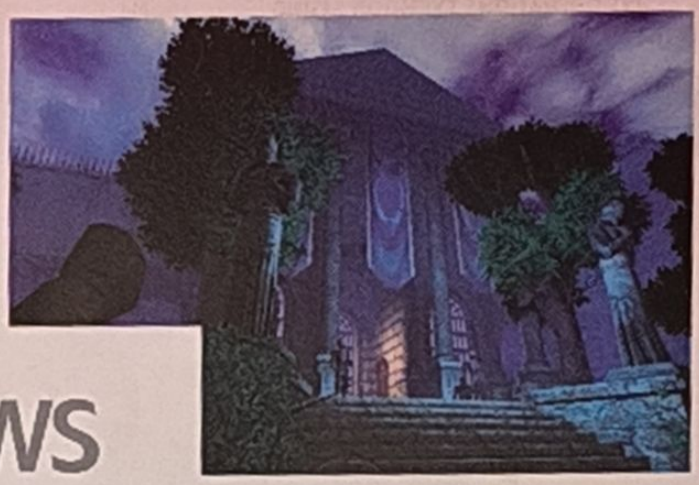
lahko začnete z gradnjo in črpanjem energije kot edinim virom, morate s svojimi enotami zravnati površje. Ravno izbira lokacije za to početje je prva in najpomembnejša strateška odločitev. Se boste ugnezdili na vrhu gore ali na dnu težko dostopnega kanjona? Izbira je vaša in je usodna.

Druga unikatnost je združevanje enot. V bistvu so vam na voljo le tri različne vrste, a te lahko s pomočjo raziskav in energije pretvarjate v najrazličnejša orožja. Ideja o preobrazbi pehote sredi boja v leteče enote se sliši enkratno, a prava umetnost je v izbiri pravega trenutka in tipa enote. Potrebno je hitro in resnično strateško razmišljanje.

A da bo vse to v praksi zaživelo in pretreslo zaspano skupnost, morajo Rusi resno začeti delati na laže razumljivem vmesniku, zgodbi in učnih misijah. Če izpilijo te elemente, zna svet strategij dobiti novo podzvrst! **PCF**







Thief: Deadly Shadows

Menda se v vsakem izmed nas skriva majhen kleptoman.

Zvrst	Skrivalna pustolovščina
Založnik	Eidos
Razvijalec	Ion Storm
Na spletu	www.eidos.co.uk/gss/thief_ds
Datum izida	Junij

Poslastica igre "Inteligenca sovražnikov je navita do skrajnosti – kličejo na pomoč, se obveščajo o incidentih in podobno."

ZGORAJ "Kaj? Ni quaddamaga? In to mi zdaj poveste?!"
ZGORAJ DESNO Iskanje senc v tako dobro osvetljeni sobi ni preprosta reč?
ZGORAJ DESNO SPODAJ Višji kot so stebri, bogatejši je lastnik. Vprašajte katerega koli srednjeveškega tatu.

Bilo je obdobje, ko ekipa nekdanjega Looking Glassa, zdaj zaposlena pri Ion Stormu, ni mogla narediti napake. Vsaka njihova igra nam je dvignila količino adrenalina v žilah in nas ob tem še neskončno zabavala. To obdobje se je končalo pred tremi meseci, ko so izdali *Deus Ex 2*. Čeprav je bil še vedno odlična igra, je bilo že samo to, da ni bil revolucionaren, dovolj, da smo jo ljubitelji iger gledali izpod obrvi in se zraven nečimrno muzali. Glede na to, da sta si različici njihove prihajajoče igre *Thief: Deadly Shadows* za Xbox in PC silno podobni, se torej upravičeno sprašujemo, ali bo razvijalcem uspelo ohraniti nivo prvih delov serije.

V vlogi mrkega Garreta, mojstra za rope, tatvine in vlome ter enočlanske čete za boj proti srednjeveškim tiranom, se v *Deadly Shadows* ponovno odzovete klicu na pomoč in skušate na svojevrstno tih način vzpostaviti ravnotežje v mestu. In pri tem, se ve, izpraznite čim več žepov mimoidočih in olajšate kolikor se le da hiš za kičaste zlate svečnike. Prejšnji igri nista samo postavili novih standardov v žanru, ampak sta žanr pravzaprav izumili. Današnje konzole so gotovo dovolj zmogljive, da igrajo v ligi z mišičastimi PC-ji, vseeno pa dvomi ostajajo. So se avtorji naučili česar koli po izidu *Deus Ex: IW*?

Edino ena rešitev nam je padla v glavo – za komentar smo poprosili Randyja Smitha, vodjo projekta. "Ne bi se rad preveč hvalil, ampak res smo odlično opravili svoje delo. Poglejte, na primer, samo zgodbo. Vsi elementi, ki so naredili iz *Thief* in *Thief 2* uspešnico, so še vedno tu: Garret, Hammers, Keepers in mesto. Ljubitelji serije bodo zadovoljni z nadaljevanjem zgodbe in novimi zapleti, ki smo jih vpeljali. Vseeno pa se igra odvija z domnevo, da igralec ne pozna prejšnjih iger in ga zato počasi vpelje v vso dogajanje."

DRUGE SKRBI

Naša druga skrb izvira iz uvedbe tretjeosebnega pogleda na dogajanje. V prejšnjih dveh igrah nam prvoosebni pogled ni delal nobenih težav, v bistvu nam je bil celo zelo všeč. Se lahko ugodi, da je to ena inovacija preveč? Smith ugovarja. "Tretjeosebni pogled ponudi igralcu veliko novih možnosti in ko smo igro testirali sami, smo običajno preklapljali med obema pogledoma, pač odvisno od situacije, v kateri se je Garret znašel." Prvoosebni pogled bo torej še vedno ključnega pomena, za lažje skrivanje pa boste pri pogledu navzdol lahko videli tudi Garrettove roke in noge.

Posebnost tako *The Dark Project* kot tudi *The Metal Age* je bilo izbiranje težavnosti stopenj. Običajno je praksa pri igrah takšna, da pri višji težavnostni stopnji spustijo z verige več zlobcev z večjim apetitom po krvi. Serija *Thief* gre v drugo smer in od vas zahteva, da napadete in ubijete manj nasprotnikov. Na najtežji nastavitvi vam je celo prepovedano kogar koli poslati v večno horizontalo. Kakšno razmišljanje se skriva za tem? "Raje imam nenasilno reševanje problemov v igrah. Deloma zato, ker je nasilje v realnosti tako neumno, deloma pa zato, ker to prestavlja unikaten in zanimiv pristop k igram. Ostali člani ekipe vam bodo morda povedali ravno nasprotno, morda jih ubijanje vsega kar leze in gre v igrah navdušuje. Na srečo naša nova igra vsebuje oba pristopa: mogoče se je prebiti skozi celotno igro, ne da bi komurkoli skrivili las, lahko pa tudi ubijete vse, na katere naletite," razlaga Smith.

Ravno to je tisti občutek svobode, zaradi katere so vsi igralci spustili glave in se priklonili velikemu *Deus Exu*. Vse kaže, da se bo ta svoboda, po kateri tako dolgo koprnimo, končno vrnila v *Deadly Shadows*. Kadar igra ponudi nenasilno reševanje problemov, je to prava redkost, ko pa poleg tega vsebuje še možnost uporabe zgolj mišic in ostrih predmetov ter tudi vse vmesne faze, je to zelo dober indikator tega, v kakšne globine so vrtali razvijalci.

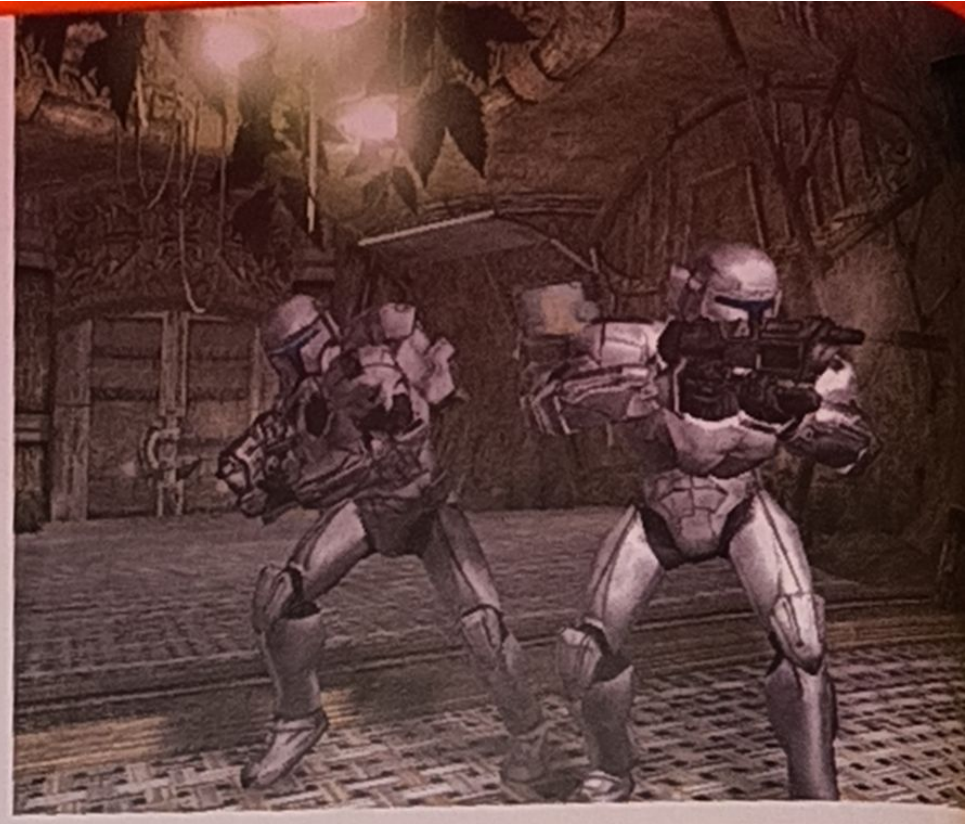
Morda pa je malo nepravično pričakovati od ene razvojne skupine samo uspešnice? "Nočem, da bi bilo kakor koli drugače," pravi Smith. "Nisem šel v ta posel, da bi delal povprečne izdelke. Vedno sem stremel k inovativnosti , k stvarem, ki jih ni poskusil še nihče pred mano. In prepričan sem, da vam bodo ostali člani *Deadly Shadows* ekipe povedali enako".

PCF

Prostranost

Očitno je, da so pri Ion Storm na veliko preigrali Vice City

Velika novost v *Deadly Shadows* so deli igre, ki se dogajajo med dvema stopnjama, ko se lahko prosto sprehajate po mestu in oropate kogar koli želite. Ni pa to mišljeno kot nek predah, ki nima nobene zveze z glavno zgodbo igre. Smith pravi, da boste lahko tu dobro naštudirali pot za vaš naslednji podvig, iz posameznikov, ki se sprehajajo po mestu, bo mogoče izvleči številne uporabne informacije in se dobro opremiti pred odhodom v naslednjo akcijo. Če bo zaključena igra res prinesla vse to, bi se znala zgoditi ena majhna revolucija pri tem, kako igre gradijo same sebe. No, po drugi strani pa lahko, da bo šlo samo za lepotni dodatek. Bomo videli, bomo videli.



Star Wars: Republic Commando

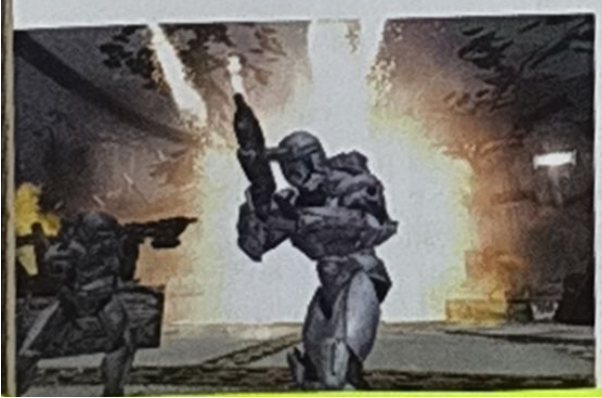
Tomaž Bartolj grdo gleda Lucas Arts, a nikakor ne more ohraniti enakega odnosa do tega naslova.

Zvrst	Taktična strelska
Založnik	Lucas Arts
Razvijalec	Lucas Arts
Na spletu	http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando
Datum izida	Jesen

Poslastica igre "Prvič bomo deležni ekipnega, taktičnega pristopa k reševanju konfliktov v svetu *Vojne zvezd*."

Napovejmo nadaljevanje *Full Throttla*. Pustimo, naj se narod veseli. Širokoustimo se, kako oh in sploh superiorna igra bo in kako skrbimo za vzdrževanje pustolovščin. Nato jo odpovejmo in se pretvarjajmo, kot da se ni čisto nič zgodilo. Na dan privlecimo še *Sama in Maxa*. Poglejte ljudstvo – čisto slinavo je od navdušenja. A če bo izdelek dober? Odličen bo! Hitro, sedaj pa ubijmo še ta up igričarjev celega sveta. Ha, ha, kako zabavno... Hej, ampak tile človečki, ki nam prinašajo denar, nas sedaj nekam grdo gledajo. Pa kaj jim je? A ne razumejo šale? Pha; dobro, vrzimo jim igro *Star Wars* številka 25489 – da bodo tiho, naše riti pa polne denarja.

Nekako tako očitno izgleda tržna strategija Lucas Arts. Žalostno je, da v določeni meri vžge. Vedno znova se zanašajo le na pretepe zvezd in z njimi obsedene oboževalce. Sovražimo se, ker te naslove še kupujemo. Ampak ne moremo si pomagati – kakor hitro slišimo za *SW: Republic Commando*, se nam zasvetijo oči in stanjša denarnica. Prekleto!



DRUŽINSKO SREČANJE

Po svoje je pohvalno že dejstvo, da se je licenca *Star Wars* le začela obnašati manj predvidljivo od lučke v hladilniku. Poleg treh ponavljajočih se delov akcijske serije *Jedi Knight* smo dobili solidni MMORPG *SW: Galaxies* ter strategijo *Galactic Battlegrounds*, odlično RPG *SW: KOTOR*, obeta se spletna strelska igra *Battlefront*, seveda pa je tu še kopica arkadnih letalskih iger. Pestra družina bo z *Republic Commando* v svoje vrste dobila še taktično strelsko igro.

Ko zaslišite besedo "taktična" verjetno kar zastrižete z ušesi in dobite predstavo o štirih možatih, redkobesednih, profesionalnih in moralno tako čistih vojakih, da človek dobi občutek, da so se cel mesec namakali v belilu. Tokrat velja isto – le da so namesto grmičkovih marincev v glavnih vlogah elitni borci Republike.

Da bo akcijska naravnanost vendarle precejšnja, nas prepričuje prvoosebna perspektiva in radodarnost z nasilnimi prijemi. Vseeno razvijalci zagotavljajo, da brez taktike ne bo šlo, možna povelja pa se bodo spreminjala glede na situacijo, v katero boste zašli. Zavzeli boste lahko položaje na strojnicah, svojemu ostrostrelcu pokazali primerno mesto za opravljanje dela, pripravljali zasede in postavitve za vdor v zaklenjeno sobo. Da bi bilo katero izmed teh mogoče koristno uporabiti, vam bodo dale vedeti silhuete, ki se bodo pojavile na ključnih mestih. Ali ne bo to iz igre naredilo prevelike preproščine in na račun zadovoljstva novincev za užitke samostojnosti prikrajšalo izkušenejše rakune, zaenkrat še ne gre soditi.

NEVARNI PRIJATELJI

Da bo na voljo standarden nabor ukazov za formacije in stopnjo napadalnosti ni treba posebej poudariti, je pa zanimivejše dejstvo, da bosta prisotna t.i. prijateljski ogenj in celo zdravljenje poškodovanih vojakov. V boju bo potrebno ohraniti mirno kri, predvsem pa organiziranost, kar je potrdilo nujo vzpostavljanja ravnotežja med samim streljanjem in taktičnostjo, sicer boste kosili lastne može.

Glede tehnične izvedbe ostaja pravilo, da igre *SW* niso nosilec napredka, a tudi ne sramota svojemu času. Za primerno zvočno atmosfero vam ni treba skrbeti, saj bo šlo za silno podobnost s filmi, za grafiko pa bo poskrbel okrepljen *Unrealov* motorček.

Če se dotaknemo še zgodbe, je dokaj nenavadno poslušati o neobstoju glavnega junaka. Čas dogajanja bo nekakšna povezava med *Epizodo II* in zaključno *Epizodo III*, prihod katere na filmska platna še čakamo. Ravno zaradi tega razvijalci o tem niso preveč zgovorni, gotovo pa je, da bomo svet doživljali iz resnično unikatne perspektive. Commando ni nek običajen, zabiti stormtrooper, temveč specialec svojega časa. Ker bomo spremljali štiri like naenkrat, se ne bomo na nobenega posebej navezali in nihče ne bo izstopal po svojih dejanjih, temveč bo vse temeljilo na občutku resničnega sodelovanja v vojaški skupini. In še malenkost, ki bo všeč lvu – šlo bo za najbolj temačno obarvano igro *SW* doslej.

Vem, na kaj čakate. Besede o večigralstvu. O njem razvijalci bolj vztrajno molčijo kot ženske o svoji teži. Ali Gregor o številu totalk z očetovimi avtomobili. In jaz se jim do nadaljnjega pridružujem. **PCF**

ZGORAJ LEVO Ravno tako kot pes, ki se goni – ne moreš ga spraviti z noge.
ZGORAJ DESNO V prostem času odpirava konzerve. Pokličite 090 1111 takoj, pa pri tem ne uporabiva razstreliva.

> **"V BOJU BO POTREBNO OHRANITI MIRNO KRI, PREDVSEM PA ORGANIZIRANOST"**

Veliki pok

Težko boste kje našli več uničevalne sile, kot v svetu SW.

Lahko bi razlagal, da boste imeli kopico orožij ter zmožnost pobiranja unikatnih sejalcev smrti, ki pripadajo pokončanim nasprotnikom. Ter da boste nekatere lahko uporabili le enkrat, ker se bodo nato skušali vsaditi v vaše telo, pa jim to zaradi posebnega ščita ne bo uspelo. Pa vam ne bom. Raje vam povem, da boste lahko, tako kot v *Halo*, hkrati prenašali le dve orožji. A zasuk – osnovna puška bo imela tri oblike in vaš komando vam jo bo pred očmi prav hitro razstavljal. Frudl!

RHUNSKI AVDIO

"plug+play" ™

VIDEO GAMING

MP3 PLAYERS

CD PLAYERS

TVs & DVD PLAYERS

PCs & LAPTOPS

podatkov o teh in drugih izdelkih Altec Lansing si preberite na spletni strani:

http://www.alteclansing.com

ALTEC LANSING™

Powered AUDIO

Just listen to this!™

CS-21-E

2 ZVOČNIKA +1 GLOBOKOTONEC

Ljudem, ki ljubijo glasbo, ni dovolj, da slišijo le posamezne note. Želijo se potopiti v bogato simfonijo zvokov ter občutiti vse podrobnosti glasbene kompozicije. Zahtevnim poslušalcem je Altec Lansing® namenil CS21 Concert Stage serijo ojačanih zvočnikov, ki zmorejo natančno in energično predstaviti zapletene kompozicije Gershwina, moč industrijskega roka in milino Vivaldija.
Zvočniški sistem CD21 je dovolj vsestranski, da ga lahko priključite tako na CD ali MP3 predvajalnike kot tudi na osebne računalnike in domače avdio sisteme. Legendarna Altec Lansing® tehnologija omogoča pravi koncertni občutek v vašem domu. V elegantno oblikovano in natančno zgrajeno ohišje so vgrajeni zmogljivi zvočniki ter vrhunsko nadzorno vezje, ki oblikuje zvočni izhod s popolno natančnostjo ter vas postavi v središče glasbenega dogajanja.

120 Black

2 ZVOČNIKA

Ojačan zvočniški sistem 120 nudi kakovosten stereo zvok po dostopni ceni. Namenjen je vsem, ki uživate v glasbi, igrah ali filmih. Magnetno ščitena zvočnika poganjata 2" x 3" gonilnika polnega obsega, enakomerno razporejata zvok in zagotavljata optimalno zvočno reprodukcijo iz vsakršnega vira.

121 Black

2 ZVOČNIKA +1 GLOBOKOTONEC

Sistem 121 je popolna kombinacija kakovostnega zvoka in dostopne cene. Celovit pristop k reševanju težave računalniškega zvoka pomeni, da je vsak Altec Lansingov zvočniški sistem zasnovan tako, da kar najbolj ustreza potrebam uporabnika v vseh pogojih uporabe. Trozvočniški komplet 121 je sestavljen iz para satelitov serije 120 in globokotonskega zvočnika v lesenem ohišju - za popolno zvočno doživetje med igranjem iger in gledanjem DVD in DiVX filmov.

ZASTOPA IN PRODAJA | HTTP://WWW.JAE.SI

JAE

Proizvodi Altec Lansing so naprodaj v trgovinah JAE in v vseh bolje založenih računalniških trgovinah.

Trgovina Ljubljana - Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
☎ (01) 5896 226 (01) 5896 210 prodaja@jae.si

Trgovina Celje - Opekarniška 9, 3000 Celje
☎ (03) 4911 777 (03) 4911 778 prodaja-ce@jae.si

Trgovina Novo Mesto - Novi trg 5 - 8000 Novo mesto
☎ (07) 3316 370 (07) 3316 372 prodaja-nm@jae.si

Unreal Tournament 2004

VEČIGRALSKA STRELSKA Aljoša Hancman podre vrata v pisarno s časopisom v roki in blaznim besom v očeh ter kriči "ratatatata"..

Založnik Atari Razvijalec Epic Megagames / Digital Extremes

V VSEH DISCIPLINAH SE UVRSTI V VRH IN DOMINIRA KOT CELOTA

Obstaja zelo dober razlog, zakaj je ta opis romal v tiskarno kot zadnji. Ne najbolj opravičljiv razlog, a vseeno zelo dober. Vsakič, ko se je vrli opisovalec odločil narediti nekaj posnetkov zaslonov iz igre, se je namreč našel kak spletni pametnjaković, ki mi je ob nepravem trenutku (saj ne, da za kaj takega obstaja pravi trenutek) pod zadnjico lansiral raketo ali tri. Seveda je to v meni vsakič znova obudilo željo po prijateljski izmenjavi dobrin. Raketa sem, raketa nazaj in kmalu se je prijateljski odnos izkrivil in udje so leteli po zraku. Potem pa delaj, človek, če moreš.

UT2004 je že tretji del v seriji *Unreal Tournament*, eni najbolj igranih večigralskih strelskih zadevščin sploh. Težko bi rekli, da je *UT* v novi inkarnaciji prerasel standarde, se pa zato v vseh disciplinah uvrsti v sam vrh in dominira kot celota. Kot hudičevo zabavna in neverjetno igralna celota.

Da ne bomo dolgovezili – kaj se je novega rodilo in kaj že muči osteoporoza? Nič kaj posebej nova ni zunanja podoba. Napredek glede *UT2003* je sicer viden, vseeno pa lahko imate ob prvem zagonu igre mirno oblečene gate, ker je možnost, da vam jih od navdušenja "utrga" minimalna. Posebni učinki, lepe teksture, visoko število poligonov in samo oblikovanje stopenj vam sicer mimogrede nežno zmasira zenice, vendar pa takšna šminka igri še ne nariše obraza, ki bi se lahko primerjal s prihajajočima *Half-Life 2* ali *Doom 3*. Zato pa pogon izkorišča vse najnovejše tehnologije (kmalu tudi 64-bitne procesorje), ni posebej lačen drage strojne opreme in je odlično kot vedno pripravljen za modificiranje, tako da lahko pričakujemo, da ga bo v bližnji prihodnosti prenekateri razvijalec izkoristil za svojo najnovejšo igro.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Battlefield Vietnam** EA
>> **PlanetSide** Ubi Soft
>> **UT 2003** Atari

ZGORAJ Predstavljamo vam mogočnega Goliatha, David pa je (bil) tisti rumenkast zmazek pred njim. SPODAJ Mož na moža, na moža, na moža, na...

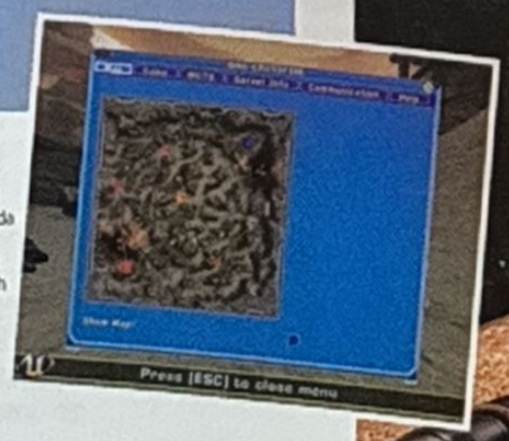
K STVARI

Za kaj pri igri gre, verjetno ni treba podrobno razlagati: na eni strani ste vi, na drugi so "oni drugi" in vaša naloga je, da preden vas "oni"

To je vojna!

Kratek prelet pravil načina Onslaught.

Pravila načina Onslaught pravijo takole: na zemljevidu se hkrati znajdeta dve ekipi, njuni bazi in kontrolne točke, ki so povezane med seboj in z obema bazama. Naloga vsake izmed ekip je v osnovi skrajno preprosta – do temeljev porušiti nasprotnikovo bazo. A obstaja finta, ki iz prejšnjega stavka izreže besedo "skrajno". Nasprotnikova baza postane ranljiva šele takrat, ko vaša ekipa zavzame vse kontrolne točke, ki so z njo povezane. Treba je torej osvajati in hkrati braniti že osvojeno. Niti malo preprosta naloga, ki zahteva veliko koordinacije med člani ekipe in strateškega razmišljanja. Dodajte k temu še kopenska in leteča vozila, stacionarne topove, orožja, kot sta izstreljevalec sledilnih pajkov ter gigantski metalec raket AVRIL (vem za nekoga z našega foruma, ki se bo razveselil dejstva, da lahko AVRIL končno prime v roke), do 32 krvi in drobovja željnih igralcev in dobili ste pravo malo vojno. Kdo še sploh potrebuje *Battlefield*?



> IGRA JE TAKO PERFEKTNO URAVNOTEŽENA, DA LAHKO TUDI PEŠ RAZSTRELITE PRAKTIČNO VSAK KOS ŽELEZJA

na smrt zastrupijo s svojim orožjem, vi naredite isto uslugo njim in to čim večkrat. Obstaja deset različnih načinov dialoga s sovragom (od tega so štirje načini igranja novi), na voljo pa vam je kar zajeten kup zelo raznolikega in odlično uravnoteženega orožja – v bistvu se boste samo z začetno pištolico počutili kot s smetano preliti na otoku ljudožercev, ves preostali del orožarne pa je lahko skrajno smrtonosen, če veste, kje in kako ga uporabiti.

Glavni adut *UT2004* je nov, svež način igranja, ki se mu reče Onslaught. Pravila igre so tu dovolj preprosta, da vam med tem, ko proti vam drvi dvajsettonski tank, ne bo treba kukati v navodila, hkrati pa omogočajo dovolj taktičnih prijemov, da bo izkušena ekipa brez potenja pomalicala začetnike. Se bodo pa oboji ob tem strahotno zabavali, kar je, ko človek potegne črto, tisto glavno. Čakaj, čakaj, rekli smo tank? Spet kakšna neumna besedna igra? Nak, ko rečemo tank, imamo resnično v mislih tisto jekleno pošast, ki si veselo požvižgava, ko jo obstreljuješ z mitraljezom, nakar si še eno zapoje, ko zapelje preko tebe kot valjar preko spečega goloba. *UT2004* v serijo uvaja prevozna sredstva, do strehe in preko naložena z orožji.

Vozila so različnih pasem, od leteče kosilnice Mante, ki lahko v nizkem preletu giljotinira naključne mimoidoče in terenca Hellbenderja, ki v slogu igre *Halo* sprejme veččlansko posadko, do Goliatha, smešno mogočno opremljenega tanka, ki bo v pravih rokah napovedovalca spravil ob glas zaradi stalnega kričanja že ponarodelih fraz "killing spree", "rampage" in "dominating". Vsa vozila so tudi zelo preprosto vodljiva, tako da vam ne bo treba najemati inštruktorja, kot v kakšnem *Battlefieldu*. Morda bo kdo posumil, da ob takšnih gigantih in letečih zverinah pehota nima kaj iskati. Narobe. Igra je z nekaj dodatnimi orožji v načinih, ki vsebujejo vozila, tako perfektno uravnotežena, da lahko tudi peš razstrelite praktično vsak kos železja. Če pa se vam ob pogledu na tone premikajoče se pločevine vseeno zatresejo hlače, lahko zajahate celo kakšen stacionarni laserski top in užgete s potrojeno močjo.

TO JE NAČIN

Avtomobilčki in avionček so vam na razpolago tudi v načinu Assault, ki je na zgražanje mnogih izginil iz *UT2003*, letos pa se je triumfalno vrnil. Ostalih osem načinov igranja je še: klasičen, a nikoli dolgočasen Deathmatch, vedno popularnejši Team Deathmatch, filmu *Starship Troopers* podobno družno iztrebljanje zverinic, imenovano Invasion, način Mutant, kjer vsi lovijo enega, še posebej "napumpanega" igralca, sledijo pa že znani Capture the Flag, pravzaprav dolgočasen šport Bombing Run, Last Man Standing in Double Domination, stari znanec.

Nadaljujmo s pohvalami. V paketu boste dobili enormno količino zemljevidov – njihov seštevek že skorajda doseže stotico. Nekaj jih je res prenesenih iz prejšnjih dveh naslovov, kar bo starim mačkom celo všeč, večji del pa je popolnoma novih. Še najmanj stopenj je ravno za oba nova načina igranja: šest za način Assault in osem za Onslaught. Še v isti sapi pa je treba tu navreči, da so te fantastično sestavljene (Assault) in neverjetno velike (Onslaught).

Pravzaprav edini kamen, ob katerega bi se *UT2004* lahko spotaknil in si zbil sekalce, je moda. Trenutno se narod najbolj navdušuje nad realističnimi prvoosebnimi strelskimi igrami. Prava orožja, obstoječa okolja, bitke z zgodovinskim ozadjem in podobno. Spomnite se samo na *Call of Duty, Battlefield 1942*, (deloma) *Far Cry, Battlefield Vietnam* in morali boste prikimati. Zadnji *UT* ne deluje v deželi realizma, niti tja na poskuša prebegniti. Ljubi divja orožja, spektakularne eksplozije, odštekane like in tempo, ki bi upehal tudi atlete, ki so padli na doping testu. Če sumite, da vas to ne bi motilo ali pa ste celo, tako kot mi, siti realizma in si želite operirati na nasprotnikih še s katerim drugim kemijskim elementom kot s svincem, pa boste omenjeni kamen spotike brez težav preskočili.

BREZ MODEMA

Epic je pri razvoju mislil celo na ubožce, ki nimajo internetne povezave in dobro obdelal tudi način za enega samega igralca. Boti znajo biti zares trd oreh in včasih jih je, glede na slog popolnoma nerealistično, težko ločiti od igralcev, v ekipnem boju pa jim je mogoče deliti tudi ukaze. Ne boste pa računalniško vodenih nasprotnikov razčetverjali kar tako, v štiri dni. *UT2004* skuša uvesti nekako kvazi zgodbo z managerskimi elementi. Jasno, ne pričakujte kakšnih resnejših zapletov, ki jih dobro odmerjen strel ne bi razrešil, je pa bolje kot nič. Sestaviti boste morali svojo ekipo, se kvalificirati v ligo *Unreal Tournament* in tam pokazati, kdo je mesar in kdo kokoš. Po želji lahko svojo ekipo okrepite s kakšnim novim in dražjim članom ali se znebite osebkov, od katerih nimate posebne koristi. V načinu za enega igralca si lahko tudi odklenete nekatere na pogled posebej hude modele, ki jih lahko nato oblečete v načinu za več igralcev.

Opise iger z letnicami v naslovu je običajno zelo enostavno zaključiti, še posebej, kadar gre za naslov iz Electronic Artsove športne igre: kupi, če si ne lastiš prejšnjega dela serije. Tudi z zaključkom Atarijevega *Unreal Tournamenta 2004* ne bo težav – kupi v vsakem primeru. Trenutno ni večigralske izkušnje, ki bi v eni sami škatli prinašala toliko dobrih lastnosti. Že res, da smo večino elementov, s katerimi se *UT2004* postavlja, že videli v različnih igrah, a nikoli na enem kupu in nikoli v tako izpiljeni obliki. Se vidimo na spletu... preko križca ostrostrelne puške, muahahaha...khm, khm...

Aljoša Hancman

> DODAJTE K TEMU ŠE VOZILA, NOVA OROŽJA, 32 IGRALCEV IN DOBILI STE VOJNO

ZGORAJ LEVO *UT Manager 04/05*? To sicer ni, gre pa za pohvalen izlet v to smer.
ZGORAJ LEVO SPODAJ Zdaj pa pridite, barabe, da vam naluknjam riti!
ZGORAJ DESNO Že samo način igranja Onslaught je skorajda vreden polne cene igre.

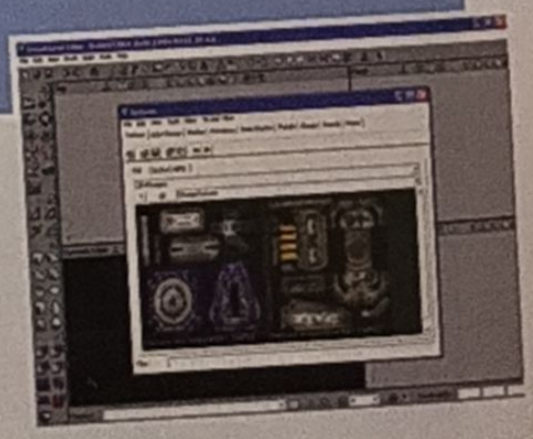
Min	1 GHz, 128Mb RAM, 3D kartica s 64Mb
Opt	2GHz, 256Mb RAM, 3D kartica s 128Mb
Večigralstvo	Do 32 igralcev preko spleta ali LAN-a
Na spletu	www.unrealtournament.com

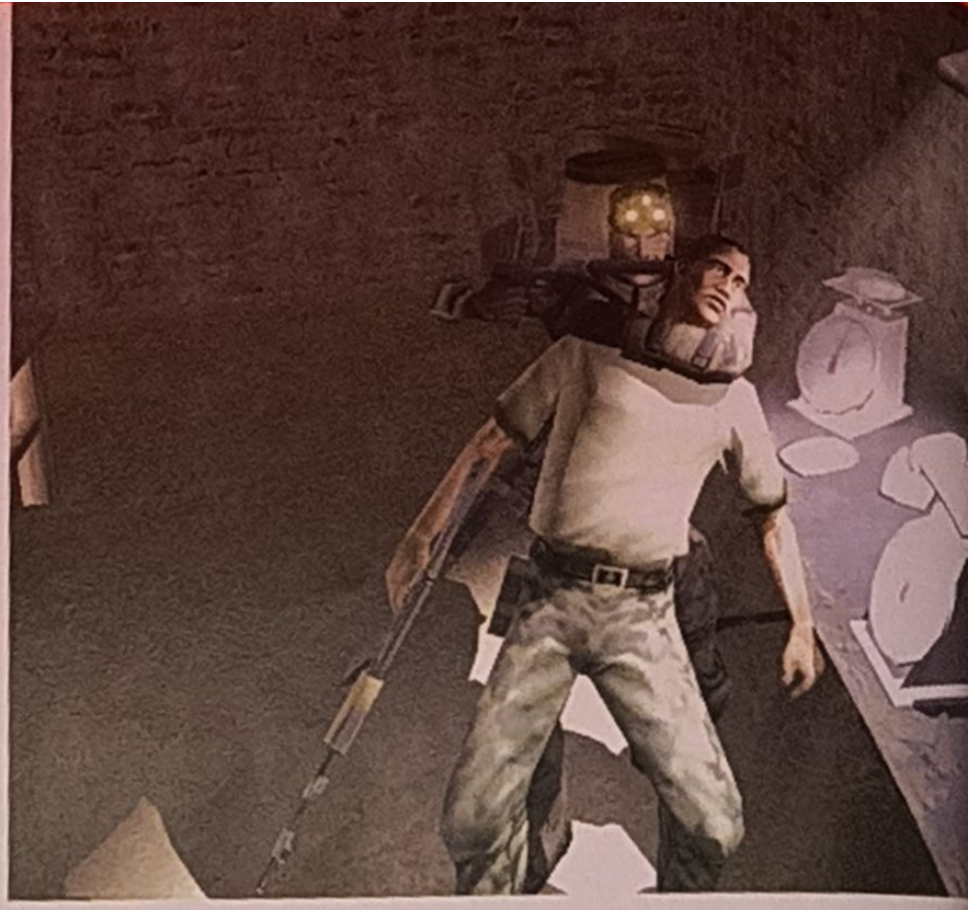
92% "Vse vaše večigralske želje izpolnjene z enim paketom. Izpiljeno, zabavno in igralno."

Sestavljanka

Arhitekti, pozor.

Skupaj z igro dobite tudi tretjo različico programa *UnrealEd*, enega najmogočnejših orodij za sestavljanje lastnih stopenj. Z zadostno količino prakse in predvsem domišljije boste z njim brez težav zlepili skupaj kakršno koli stopnjo. Pravzaprav boste lahko z malo razširjenega znanja sestavili skorajda novo igro. Po sami logiki delovanja in glavnih možnostih se od prejšnjih različic ta ne razlikuje bistveno, tako da se boste poznavalci takoj počutili tako udobno, kot na domači strelski šoljki. Začetniki pa lahko brez strahu vzamete v roke naša dva vodiča za izdelovanje stopenj v *UT2003* (*PCF26* in *PCF27*) in ju udejanite tukaj brez kakršnih koli težav.





Splinter Cell: Pandora Tomorrow

TRETJEOSEBNA AKCIJSKA Najboljša luč, je pregorela luč, modruje v temi čepeči Tomaž Bartolj.

Založnik **Ubisoft** Razvijalec **Ubi Soft Montreal**

Nihče vam ne zameri, če ste ob igranju izvirnega *Splinter Cell* ob vsakem pogledu na glavnega junaka pomislili, da nadzirate revmatičnega shiranega starca z resnimi znaki bronhitisa. Sprijaznimo se – Ribič je star. Tako star, da je zanj nevarno, če se pojavlja preblizu zbirališč kosovnih odpadkov. Glede na to, da je v nadaljevanju še večji starosta, pa je kljub temu glavni delavec v varnostni in skrajno prikriti varnostni celici, gre sklepati, da na mladih svet stoji. Ne pa tudi organizacije za posebne vojaške posege. Tu je prostor za enega samega slaboritnega, neobritega čakalca na listi domov za upokojence. Dobro torej, striček Sam, pa nam pokaži kaj novega imaš za nas.

Kaj stokaš? Pa zaboga človek, odkašljaj se malo, kdo pa lahko razume ta hripavi glas! A, da v bistvu nimaš ničesar posebno novega? Slabo ti kaže, dragi moj lisjak... Aha, vendarle si nekaj našel. A da imaš nove gibe? Dobro zate, ampak to imata tudi Alfi Nipič in Šerbi, pa zato še za nobenega ne odštejemo deset Francetov in ju ne tlačimo na trdi disk.

Če pogledamo resnici v oči, vidimo, da je modrooka, kot vse skandinavske lepotice. No, pa tudi, da nam hoče nekdo postreči z istimi jedmi kot pred dobrim letom. Ali lahko tudi ob drugem zaužitju doživimo tako božanske občutke kot ob premieri? Zagotovo, če se pogovarjamo o Aljoševih cmokih. Ti so vedno odlični. Čeprav jih nikoli ne zmanjka.

Za Samove nove podvige mora obstajati razlog – tudi tokrat so to teroristi. Ker niso najbolj zadovoljni z dogajanjem v Indoneziji, se spravijo na ameriško veleposlaništvo in z nevarnim biološkim orožjem grozijo celo velikim ZDA. Podajanje zapleta ostaja nespremenjeno in tako boste še enkrat po vsaki opravljeni misiji deležni kratkih izrezkov iz poročil, ki vas bodo dokončno prepričali, da medijem ne gre verjeti. Resnico poznate le vi in vaš vrhovni štab, ki skrbi za primerno (beri: le delno) informiranost, vam posreduje osebne profile zlobnih in dobrih fantov, sem ter tja doda kakšen zemljevid in vas skozi mikrofon redno opozarja, da morate biti skriti bolj kot čokolešnik pred rusko mularijo.

> **NEKDO NAM HOČE POSTREČI Z ISTIMI JEDMI KOT PRED DOBRIM LETOM**

PRIJATELJI PA TAKI!

Prikritost je še enkrat alfa in omega igre. Pogosto gre *SC: Pandora Tomorrow* celo tako daleč, da prepove uporabo strelnega orožja. Tako vas prisili v skrivanje v sencah, sesipanje luči in plazenje za stražarji, ki pa jih lahko pospravite z golimi rokami. Uradna različica pravi, da jih tako ne ubijete, ampak samo začasno onesvestite, čeprav nisem videl junaka, ki bi se še kdaj pobral. Tudi sicer morate svoje ubijalske nagone pokoravati diskretnosti, ne pa na številne stražarje leteti brezglavo kot bik med godne telice. Morda bi se Rambov stil v določeni meri še obnesel, če ne bi bilo poleg vojakov na vsaki stopnji še polno kamer, min in računalniško vodenih strojnic. Te ustavijo resnično vsakega divjaka. Nevarnosti ni konec niti ko stražarje pobijete. Njihovi kolegi namreč neradi srečujejo mrtve prijatelje, kar pomeni, da morate trupla skriti na primerno neobiskano mesto. Če vsega navedenega ne upoštevate, boste sprožili alarm, kar pri sovražnikih povzroči povečano pozornost.

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Splinter Cell** Ubisoft
>> **Deus Ex 2** Eidos
>> **Raven Shield** Ubisoft

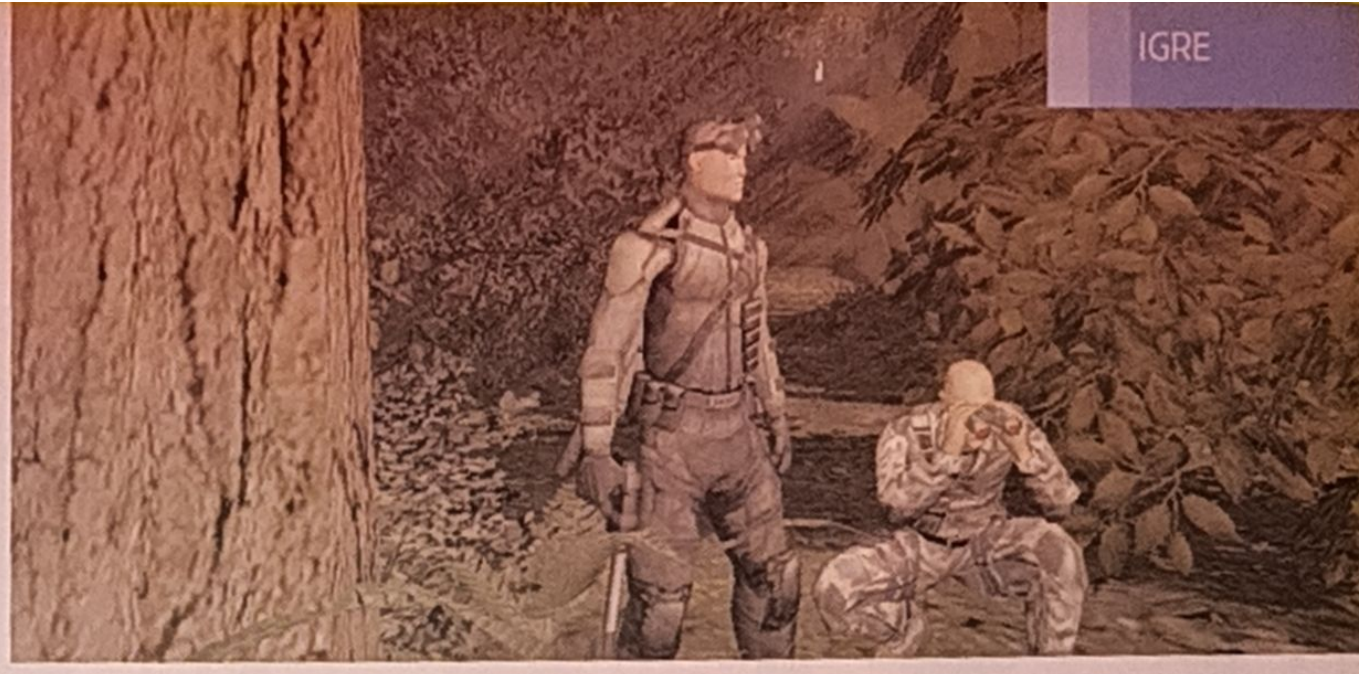
ZGORAJ LEVO Smrti in alarmi so zaradi težavnosti pogosti, zato je neomejeno shranjevanje zlata vredno.
ZGORAJ DESNO Like lahko najprej zaslišujete in jih šele nato kresnete po glavi.
SPODAJ Užitki pri večigralstvu so precej odvisni od (ne)sposobnosti soigralcev.

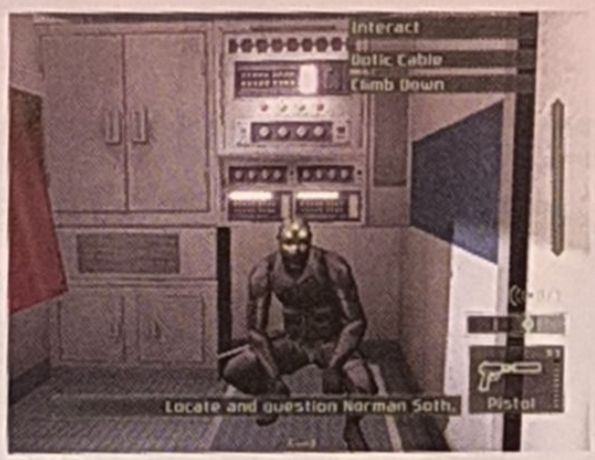
Nadenejo si čelade, varovalne ščite in pospešeno preiskujejo okolico. Za tri zaporedne napake boste deležni napisa: Adijo, ste najšibkejši člen! Da stvari le ne postanejo pretežavne, se gre zahvaliti manjši nenavadnosti obnašanja UI. Če ste po opaženem umoru dovolj časa umaknjeni od njihovih oči, smrt kolega namreč vzamejo kot naravni pojav in zmanjšajo stopnjo alarma.

Sam je seveda še vedno "solist" in se zanaša le na pester nabor sodobnih vojaških igrač in telesno sposobnost, ki sta se v primerjavi s prvim delom še povečala. Osnova za njegovo uspešnost so termalna očala, ki mu omogočajo nočni in toplotni vid. Uporaba teh dveh je preprosto nuja in največja prednost, ki jo imate pred nasprotniki. Poleg tega prilju-bljeni elitni agent s sabo prenaša še primerno utišano pištolo z laserjem, kasneje pograbi ostrostrelsko puško (streljanje s to je spet samosvoj užitek), ne manjkajo lepljive kamere in optični kabel, s katerim lahko pod vrati pokukate v zaprti prostor, nepogrešljivi so še mikrofon, naprava za onesposabljanje varnostnih kamer, stenske mine... Samu manjka orožni list le za eno orožje – to je njegovo telo. Vra-

LEGO DEŽELA

Podoba igre, ki sloni na motorčku *Unreal*, je vzorna, čeravno velikega napredka od izvirnika ni. Medtem ko je večina igralcev izjemno zadovoljna, pa je nekaj lastnikov ATI-jevih izdelkov, ki prav vneto preklinjajo. Razlog? Njihove visoko zmogljive kartice prikazujejo vse sence nesramno kockaste. Krivdo Ubi Soft in ATI pripisujeta eden drugemu, a dejstvo je, da niti najnovejši gonilniki kljub obljubam situacije niso rešili. Ali jo bo popravek, ki se obeta?





golije, ki jih uprizarja, so marsikdaj videti kar nezemeljske. Plezanje po žlebovih, spuščanje po žicah, visenje z nogami navzdol, premeti, streljanje izza vogala, zasuk na petah med dvema zidovoma, skakanje med stenama navzgor, visenje v neskončnost? Vse to je zanj le jutranje razgibavanje. Je pa precej nenavadno, ko zaradi sicer redke nerodnosti pri oblikovanju ta isti človek ne more preplezati ograje, ki bi jo zmogla še moja babica, če ne bi bila v najlonkah.

SVEŽ ZRAK

Ko smo ravno pri okolju v katerem Fisher krade informacije in na splošno zmanjšuje populacijo zlobnežev na Zemlji, je treba poudariti, da je v primerjavo z enico kar drastično spremenjeno. Veliko je namreč nalog, ki se odvijajo na vsaj na prvi pogled precej odprtih področjih – posebej izstopa z zelenjem naphana džungla. Fraza "na prvi pogled" se je tu ugnezdila zato, ker gre še vseeno za strogo omejeno območje, ki dovoljuje eno samo pot. Z novimi okolji pa so se pojavila tudi nova protislovja – Fisher se ves čas skriva v temi, ko pa se sredi belega dne znajde v sovražnikovi vojaški bazi, za popolno neopaznost zadostuje že klečanje v senci. Ko sem to taktiko poskusil po prepovedanem obiranju sosedovih jagod, se je izkazala za zelo pomanjkljivo.

Kakor koli že, drugi del ima še kar nekaj skupnih točk z izvirnikom. Linearnost in skriptiranost je njegovo srednje ime, a ravno po zaslugi tega in še za malenkost izpiljenih zvočnih ter grafičnih učinkov, zna pričarati neverjetno napeto vzdušje, ki igralca povsem prevzame. Tu bi morala stati še zaključna misel o tem, da bi šlo v bistvu lahko zgolj za dodatek in pa precej bolj siromašna ocena, toda...

MNOŽIČNA ZABAVA

Z neba je še enkrat padla mana – tokrat v obliki večigralstva. Da, večigralstvo v *Splinter Cell*! In to preklemano dobro, da kar takoj razjasnimo. V njem nastopata le dve strani, a to sta hkrati tudi najbolj raznoliki vrsti nasprotnikov, kar jih je kdaj bivalo na internetu. Za ozadje njunih bojev služi izjemno kratek odlomek iz zopet odlično narejenih vmesnih sekvenc, ki kaže posebne enote skrivne celice na delu. Njihova osnovna naloga je deaktiviranje biološkega orožja. In prav okoli njega se vrti množično udejstvovanje, ki smo ga veseli bolj kot ženske vložkov ob tistih dnevih. Dobri fantje se tokrat imenujejo Shadownet in imajo poleg enake obleke kar nekaj podobnosti s Samom. So še hitrejši, spretnejši, posedujejo nočni in termalni pogled, a so na račun tega precej slabo oboroženi. Pravzaprav pripadnikov Argus Corporation (nasprotni zlobni najemniški stražarji) sploh ne morejo ubiti, razen če jim z lastnimi rokami zategnejo vrat. Na razpolago imajo namreč le metke, ki poskrbijo za elektrošok (teh je neomejeno, a potrebno je čakati na polnjenje), granate s strupenim plinom in zaslepljujočim učinkom ter posebne sledilne naprave. Njihovi glavni aduti so tako tema, tretjeosebna perspektiva, ki omogoča dober pregled in dostop do najemnikom nedosegljivih mest. Ti na drugi strani so precej bolj okorni, poslužujejo se prvoosebnega pogleda, so oboroženi s posebno puško, opremljeno z laserjem in lučjo, granatarni ter posebnimi očali, ki zaznavajo premikanje in elektromagnetno delovanje, ki izdaja Shadownet. V primerjavi s hitrimi specialci delujejo torej kot okorni, a nevarni sloni, ki pa so v temi skorajda slepi, poslužujejo pa se tudi prednosti varnostnih sistemov, ki jih imajo določene stavbe. Map je sicer le osem, a so resnično raznolike, sploh pa jih vsaka stran doživlja popolnoma drugače. Velika verjetnost je, da boste vzljubili enega izmed obeh taborov in ga pilili do skrajnosti. Če k temu dodamo še tri igralne načine, ki se sicer razlikujejo le za odtenek (povsod je bistvo deaktivacija/ščitenje več zabojev s strupeno snovjo), je jasno, da vas bo ta novost znala zabavati mesece. Morda bo nekoliko odbijajoče le za novince, ki bodo naleteli na vseh fint vajene mačke. Iskanje soigralcev zavoljo servisa Ubi.com in priljubljenosti ni težava, igranje pa je vzorno tekoče in praktično brez zastojev že na povezavi ISDN. Nedvomno se bodo sčasoma pojavljale še nove mape, da se ne bi vse skupaj prelevilo v rutinirano početje in zdi se, da gre za pravšnjo revolucijo v pojmovanju večigralstva.

Ubi Soft si tako zasluži le lepe besede, kajti že enoigralstvo je vzorno dodelano, da se ne pojavi občutek že videnega in prekratke izkušnje, pa poskrbi fantastičen večigralski del. Francozi, večna vam slava za ta posladek!

PCF

ZGORAJ Pozornost stražarjev lahko po potrebi pridobite z žvižganjem in metanjem predmetov.
ZGORAJ LEVO Misija na vlaku je nekaj posebnega, čeprav pooseblja linearnost.
ZGORAJ DESNO Normalni pogled pri večigralstvu praktično ni uporaben. Uporabljajte očala!

> **Z NEBA JE ŠE ENKRAT PADLA MANA – TOKRAT V OBLIKI VEČIGRALSTVA**

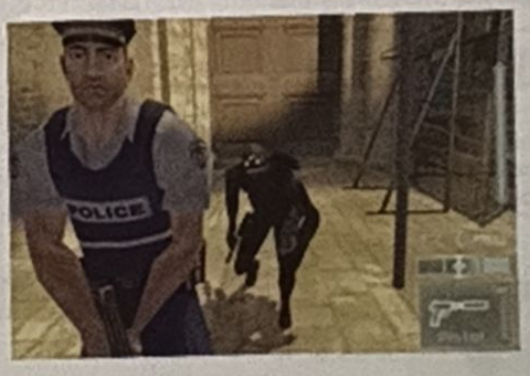
Min 1 GHz, 128Mb RAM, 3D kartica s 64Mb
Opt 1,8GHz, 512Mb RAM, 3D kartica s 128Mb
Večigralstvo 4 igralci, 3 načini
Na spletu www.pandoratomorrow.com

89% "Že videna stvar, ki pa jo reši fantastičen in izviren večigralski način."

Zabava za štiri

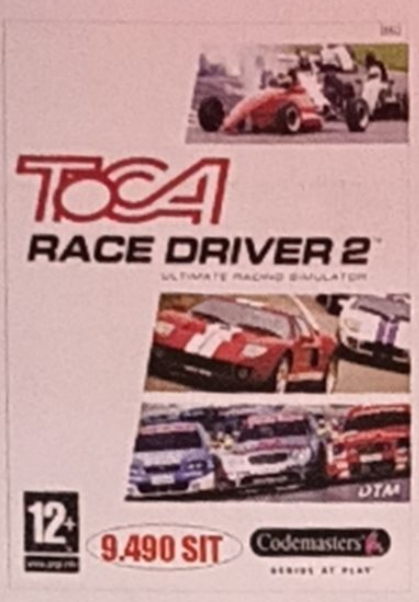
Morda se zdijo štirje igralci malo, a ni tako...

V posamezni igri lahko prisostvujejo največ štirje igralci hkrati, a na voljo ni le kombinacija dveh proti dvema, temveč se lahko po dogovoru po robu trem vohunom postavi en sam stražar ali obratno (pa tudi 2:1, 1:1). Medtem ko se začetnikom določene postave zdijo nemogoče (posebno osamljen vohun), pa so nekateri iz obvladovanja lika že naredili umetnino in so močna grožnja številčno močnejšim skupinam. Pojdite, spoznajte jih, učite se od njih, predvsem pa se jih bojte.



Računalniške HIT igre. Danes naročite - jutri že dobite. Popusti ob nakupih.

Splinter Cell
Pandora Tomorrow

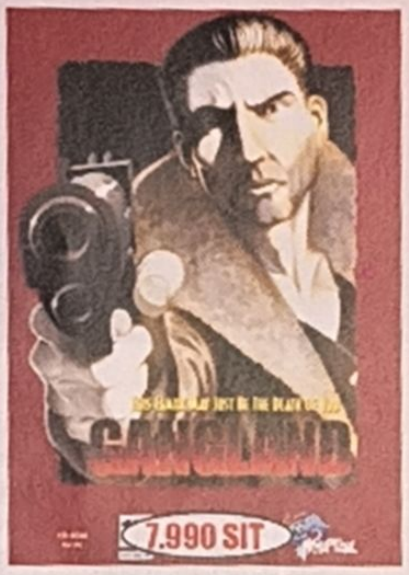


TOCA Race Driver 2

Hitman: Contracts

Rainbow Six 3:
Raven Shield Athena Sword

Deus Ex Invisible War



Gangland

Colin McRae Rally 4

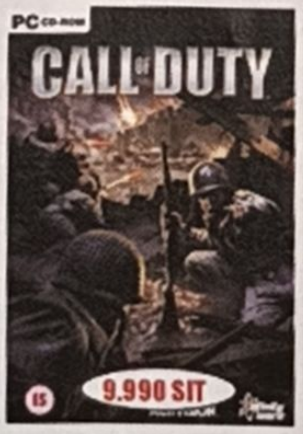
Lords of Everquest

DNEVNE AKCIJE V MESECU MAJU:
4 ARTIKLI - 30% popust

Spet na zalogi:

Legacy of Kain Defiance

GTA: Vice City



Call of Duty

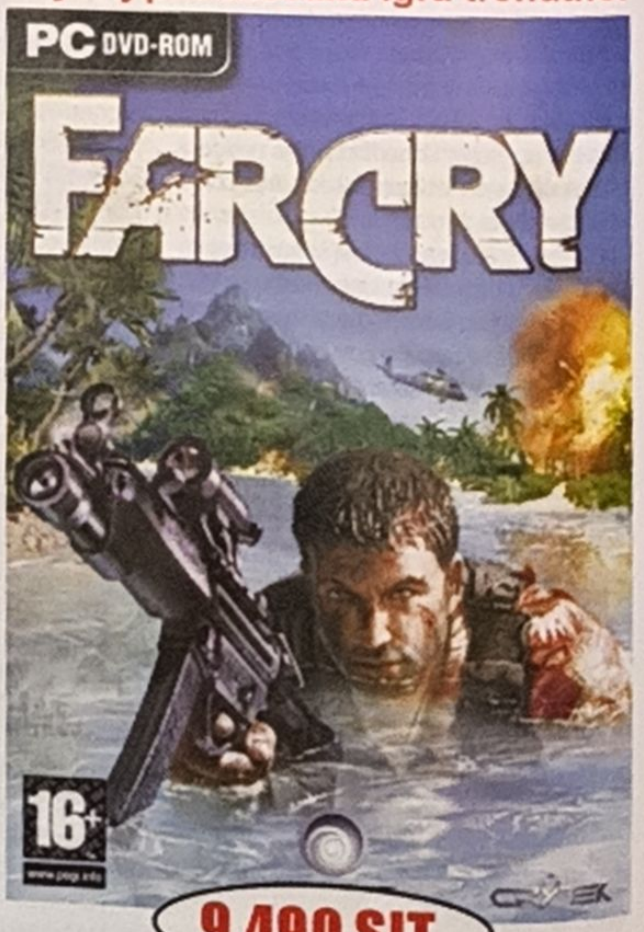
Popravilo CD in DVD diskov

TOTAL DISC
CD REPAIR

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

ŽE NA ZALOGI
Najbolj pričakovana igra trenutno:

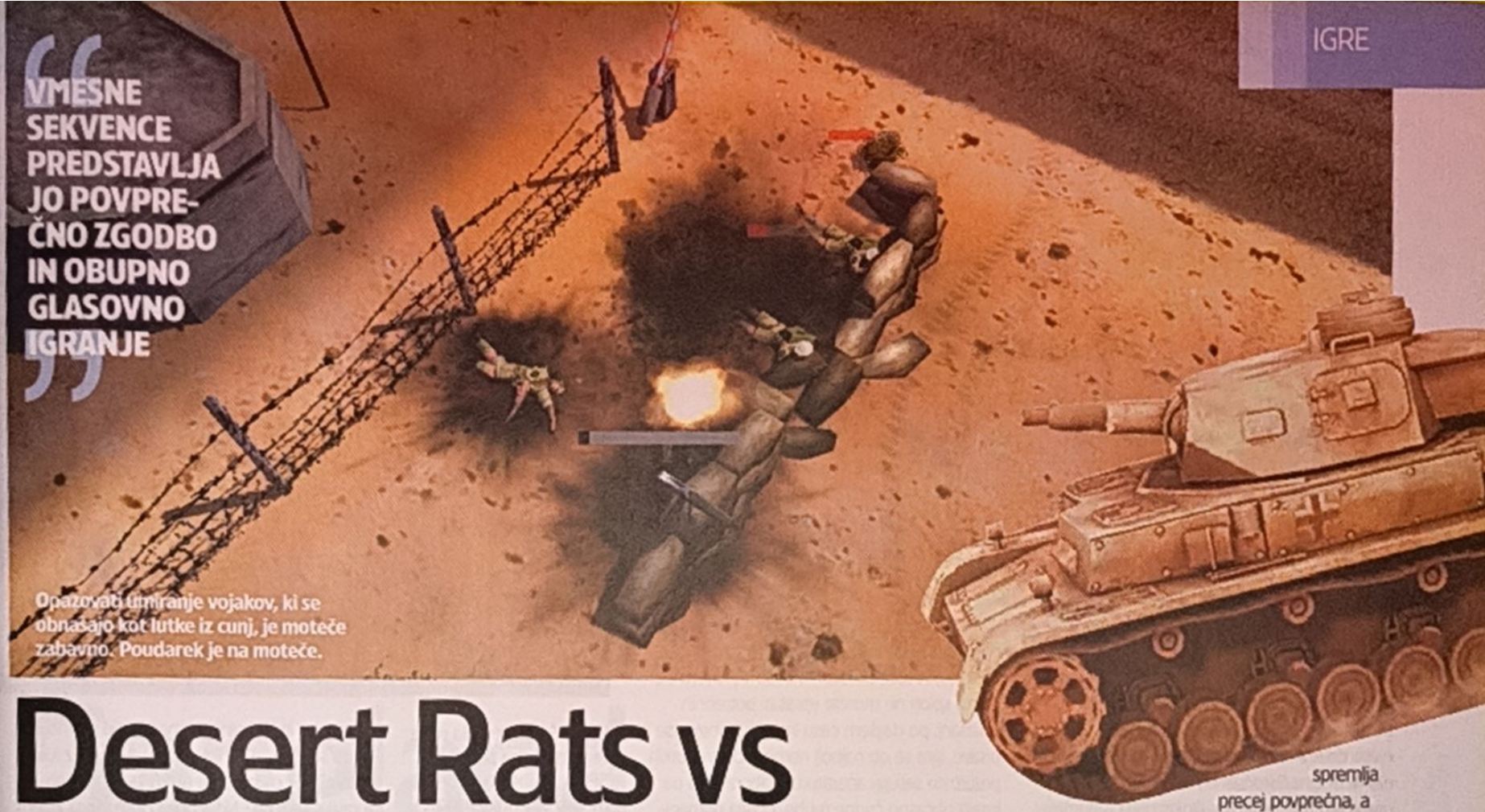


VideoToP 13
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52
email: trgovina@videotop.si

PONEDELJEK - PETEK: 09h - 20h,
SOBOTA OD 09h - 14h!
www.videotop.si

VMESNE SEKVENCE PREDSTAVLJAJO POVPREČNO ZGODBO IN OBUPNO GLASOVNO IGRANJE



Opazovati tumranje vojakov, ki se obnašajo kot lutke iz cunj, je moteče zabavno. Poudarek je na moteče.

Desert Rats vs Afrika Korps

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Celoten kontinent proti nekaj peščenim podganam? *PCF* ve, na koga bo stavil svoje dvogrbe kamele.

Založnik Digital Jesters/Monte Cristo Razvijalec Digital Reality

Pesek je kot trn v riti, pogosto povsem dobesedno. Tudi nam se je že zgodilo, da se je idila piknika uredništva *PCF* na plaži razblinila zaradi nadležnih drobnih kamenčkov, ki so pripravili dobro premišljeno invazijo na naše kopalke. Le stežka si zamišljamo, kako peklenski je občutek, če se boriš v vojni, okoli tebe pa ni drugega kot na kupe tega hudičevega semena. Zadnje, kar potrebujemo, je reinkarnacija puščavske vojne, ki je tako nadležna kot prava stvar. A v obliki te strašansko nedovršene RTS bi skorajda dobili ravno to. *DRvAK* (no, to pa je kratica po naši meri) se dvigne nad premnogimi generičnimi predstavnicami žanra, ki zadnje časa preplavljajo tržišče, a nas je vseeno prisilila v razočarano odkimavanje z glavo. Nezadovoljstvo ne pride samo v obliki hroščev, ki jih je za zajeten katalog, ampak predvsem z občutkom, da bi bilo lahko vse to odpravljeno z le malce več časa za razvijalce.

NIHANJE OBČUTKOV

Vzemimo za primer umetno inteligenco. En trenutek se sovražniki pametno umikajo in vas skušajo spraviti v past ali pa dodobra izkoriščajo morebitne prednosti v hitrosti ali dosegu. Le nekaj minut kasneje cel bataljon nasprotnikov neumno negibno stoji, medtem ko jih brez odpora pripravljate v predajo. Vojaki, skriti v stavbah, se ne spravijo na peščico vaše pehote, ampak hrabro, predvsem pa čudaško, naskočijo urejeno kolono oklepnih vozil. Kaj bolje se ne izkažejo niti pri iskanju poti – če se le da, bodo usekali daljšnico (ali kakor koli se že glasi antonim bližnjice) ali, še bolje, ignorirali vsa opozorila o minskem polju in se od sveta poslovili z velikim pokom. Morda je ta slabost tudi razlog za odsotnost načina skirmish, saj verjetno majavi računalniški nasprotnik ne bi bil sposoben ponuditi primernega odpora.

Potem je tu grafika – ne gre ravno za vrhunec tehnologije, a zna zbuditi lepe spomine na igranje s plastičnimi vojaki sredi peskovnika. Kljub temu, da prosto vrtečega pogleda ne morete približati do take mere kot pri nekaterih drugih naslovih, se vidi, da je bilo veliko truda vloženega v podrobnosti – posadka hiti polniti top, terenci poskakujejo po sipinah, občasno za vzdušje poskrbi še peščeni vihar. Hitro pa se iluzija razblini, ko vidite, kako en tank zapelje skozi drugega ali pa mu iz trupa raste cestni znak. Vsak kvaliteten trenutek je uničen s popolno sramoto, ki mu sledi.

Zavoljo neverjetnega števila različnih enot se pojavi tudi problem prepoznavnosti. Resda je pri natančnem pogledu mogoče videti razlike med posameznimi razredi pehote, a med samim bojem, ko poveljuješ na začetku vsake misije "kupljenim" desetinam enot, lahko pride do precejšnje zmede. Dobra osnova naredi to igro zelo igralno in pogosto navdušujočo, a praktično povsod jo tepe nedodelanost. Med kampanjo, ki jo spremlja precej povprečna, a bolj človeška zgodba, kot smo je vajeni pri konkurenci, vaše enote od naloge do naloge počasi napredujejo, prav tako lahko pred začetkom nalog po lastni izbiri sestavite armado, za katero menite, da vam bo prinesla uspeh. Pokrajina resda ni popolnoma uničljiva, a postoporna razpadajoče zgradbe, porušena drevesa in podobno razdejanje dobro odražajo posledice bojev. Izkušnjo nadalje poglobi vključevanje prednosti višje ležečih področij in boji med mestnimi ulicami, ki pomembno prispevajo k potrebi po taktičnosti. A kot je *DRvAK* v navadi, z drugo roko ruši, kar s prvo gradi. Tako na primer poulični boji izgubijo na veljavi zaradi popolne prevlade oklepnih enot, ki meljejo vse okoli sebe.

Med posameznimi misijami lahko opravljate tudi dodatne skrivne naloge, ki odklenejo posebne enote. Te so silno dobrodošle, zlasti zaradi dejstva, da v igri ni upravljanja z viri in gradnje baze, temveč se morate zanašati le na može, s katerimi ste se podali v bitko in pa občasno topniško ali letalsko podporo.

Kar zadeva večigralstvo, lahko rečemo, da je sicer dobrodošlo, a je daleč od popolnega. Poleg klasične deatmatch bitke je tu še način, ko se obe strani s pomočjo okrepitev izmenjujeta v napadalni oziroma obrambni funkciji in skušata zapleniti nasprotnikovo zastavo. Zamera razvijalcem na tem področju gre predvsem na račun pomanjkanja zemljevidov in pa neroden sistem iskanja bojev.

Če potegnemo črto, vidimo da gre za diamant, ki je obrušen le na eni strani, na drugi pa je navaden kamen. Upamo, da bo nujno potrebni popravek zmogel odpraviti zalego hroščev, napak in občasnih nestabilnosti. Vseeno je *DRvAK* solidna RTS, žalosti nas le, ker vemo, da bi lahko bila mnogo več. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Command & Conquer: Generals** EA
>> **Platoon** Monte Cristo
>> **Ground Control** Vivendi

MOŽJE ODLOČITVE

V vozilo lahko namestite vse vrste vojakov, a določeni fantje prinašajo posebne prednosti. Določite vozilu, na primer, izvidnika, pa se bo vaši enoti močno povečalo vidno območje. Strojničarji, kakopak, še povečajo strelno moč, posebno dobrodošli pa so junaki, ki blagodejno vplivajo na svoje kolege.

Min 800MHz, 256Mb RAM, GeForce 2 ali primerljiva
Opt 1GHz, GeForce 3 ali boljše
Večigralstvo 2–4 igralci preko omrežja ali interneta
Na spletu www.desertratsgame.com

68% "Kljub hroščem se vidi velik potencial, a hrepenimo po popravku."

CSI: Dark Motives

PUSTOLOVŠČINA Ko gre za zločin, ne poznamo milosti. Mi smo policaji 21. stoletja.

Založnik Ubi Soft Razvijalec 369 Interactive

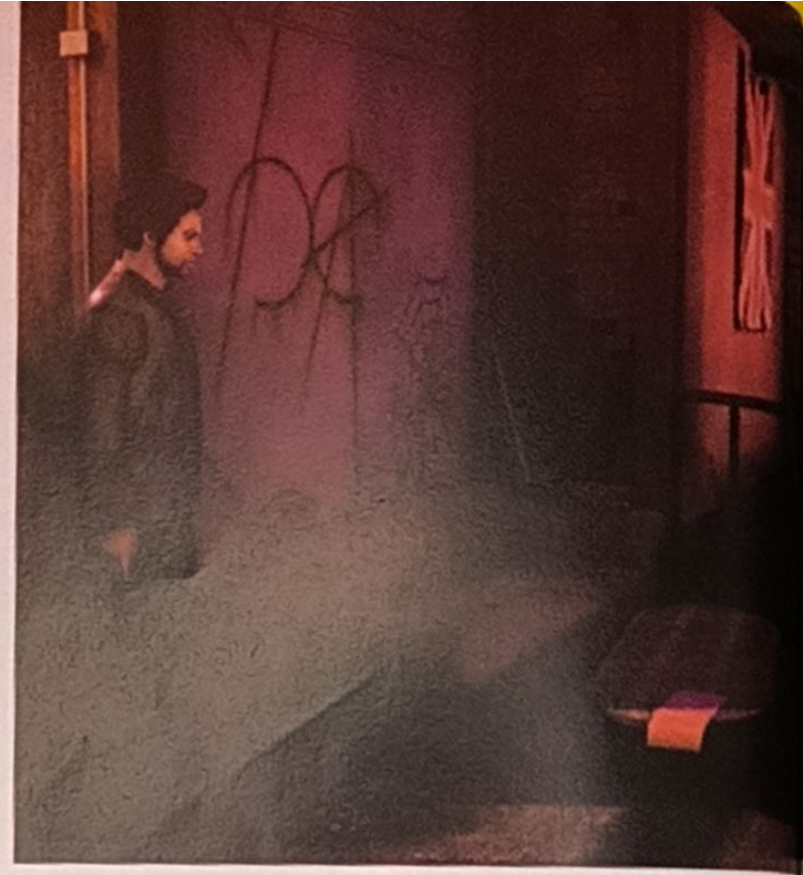
Čestitamo, pravkar ste diplomirali/magistrirali/doktorirali iz forenzičnih znanosti in doletela vas je čast, da se pridružite slavni ekipi Gila Grissoma v Las Vegasu, kjer boste s svojimi krvoslednimi sposobnostmi lovili kriminalce. Če se spomnite, smo prav to že enkrat počeli, in se pri tem pošteno zmrdovali. Tokrat pa je bilo tega zmrdovanja precej manj. V prvem delu *Crime Scene Investigation* je bilo treba le besno poklikati po vsem, na kar je bilo mogoče klikniti, vse udeležene vprašati vse, kar se je dalo, zahtevati nalog za zaslišanje in slediti vprašanjem do konca. Če smo čisto iskreni, je ta element igre čisto identičen, le da je ta sedaj preprosto bolj zanimiva. Dokaznega materiala je več in določeni predmeti skrivajo več različnih dokaznih gradiv.

Prenovo so doživele tudi same zgodbe za primeri, ki so sedaj precej bolj zanimive, čeprav boste po prvih treh minutah točno vedeli, kdo je storilec, le dokazati mu boste morali, da je nepridiprav. Dokaznega materiala, ki ga lahko zberete, je neprimerno več, med zbranimi drobnarijami pa se občasno znajdejo tudi take, ki nimajo nobenega pomena za preiskavo. Vmesni filmčki, ki jih poznamo že iz TV serije in prvega dela igre, pa tudi tokrat obračajo želodce in dobro dopolnjujejo grozljivost zločinov, ki jih raziskujete.

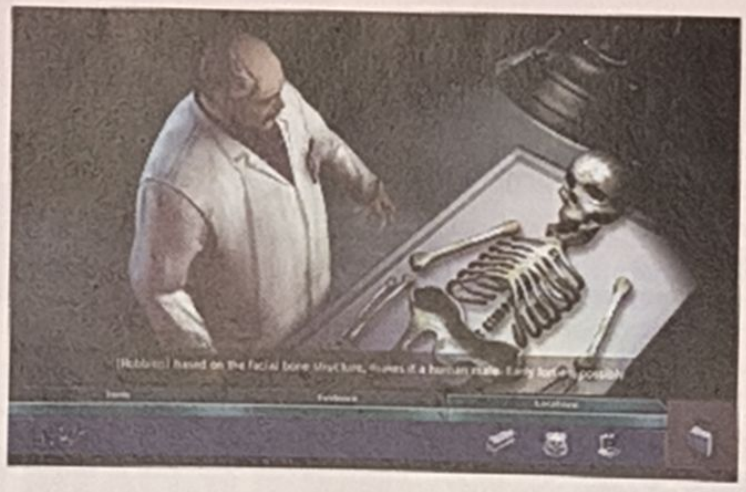
A brez spodrsljajev očitno ne gre. Prvi so (seveda) hrošči. Določenih oseb v pravem trenutku sploh ne morete vprašati potrebnih vprašanj, po daljšem času igranja izginejo vse pisave, igra se ob najbolj nemogočih trenutkih preprosto sesuje, aparature v laboratoriju pa imajo občasno čudne muhe. Druga pomanjkljivost *CSI: Dark Motives* pa je prav debilna linearnost in popolno pomanjkanje realnosti. Kaj bi se zgodilo, če bi prstni odtis polil z luminolom? Kaj če bi se na prašni odtis na tleh spravil s krtačko? Nobenega dokaznega materiala ni mogoče ne uničiti ne kontaminirati, in na nobenem ni mogoče uporabiti napačnega pripomočka. Človeški faktor torej odpade. Če ne gre z rokavico, gre pa z lučko. Enostavno.

Česa si torej želimo v *CSI: Miami*? Razen Davida Carusa, seveda. Vsekakor bi dobro sedle različne možne poti preiskave. In absolutno manj hroščev. Na svidenje torej na Floridi.

Barbara Banović



LEVO Še dobro, da nam tega ni treba povohati. SPODAJ Kako odkriti identiteto okostnjaka in zlobneža, ki ga je pokončal?



Min 600MHz, 256 Mb RAM, 650Mb na disku

Opt 1.5Gb na disku

Večigralstvo Samo v sanjah

Na spletu www.mediamobsters.com

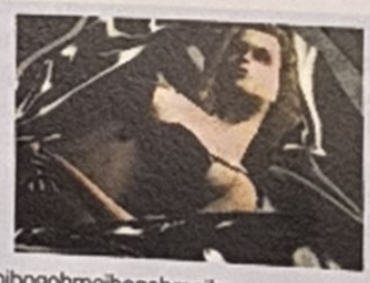
65% "Ljubitelji serije bodo navdušeni, pustolovske mačke pa bo le živcirala."

Midnight Nowhere

PUSTOLOVŠČINA Polnoč se bliža? Hm...mirno spanje vam želimo

Založnik Oxygen Interactive Razvijalec Saturn Plus

Najprej en majhen test, da preverimo če ste bralci *PCFormata* sploh še pri zdravi pameti. Tako gre: Ravnokar ste se zbudili. Okoli vas je tema. Po nekaj paničnih sekundah ugotovite, da ste v vreči za trupla. Komaj se rešite iz nje, že stopite v mlako krvi, ki je, kdo bi si mislil, razpršena tudi po stenah, na katerih so strani cenenih porno revij. Ozrete se naokoli – še več trupel. Eno izmed trupel je mlada ženska v spodnjem perilu, na prvi pogled brutalno umorjena s topim predmetom. Kakšne misli se vam porajajo? a) Ohmojbogohmojbogohmojbogohmojbog. b) Mrtvi. Vsi so mrtvi. A jaz nisem? Kaj pri (cenzura) se dogaja? c) Lepi joški. Malo silikona ne bi škodovalo.



Sledi obrazložitev. Če ste izbrali A, ste dokaj normalen človek. Če so vaše misli obkrožile črko B, potem vaš um verjetno deluje na višji frekvenci kot naš. Če ste izbrali C, ste vsekakor potencialen razvijalec *Midnight Nowhere 2* in po vseh mogočih etičnih standardih ne sodite v bližino otrok... hm, niti odraslih niti živali... če dobro premislimo, niti plesen ne bo varna v vaši bližini. Vidite, pri pustolovščinah vse stvari temeljijo na zgodbi. In kako "zmešano", oprostite izrazu, je potem v zgodbo vnašati brutalnost, ob popolnem pomanjkanju človečnosti. Kot, da bi psihopat, ki je zažgal 20 žensk topo strmel v poroto, ne vedoč, kaj je pravzaprav storil. Popoln nesmisel. Ljudje ne razmišljajo tako. Pa tudi če bi, pojasnite tole: če so joški res tako dobri, zakaj potem potrebujejo silikon? Krajše povedano: razvijalec igre Saturn Plus je pri pisanju zgodb to, kar je veseli Martin v vinarski industriji.

Na žalost prej omenjenim pomanjkljivostim delajo družbo tudi drugi pomembni aspekti igre, kot so oblikovanje, uganke, hoja likov, zvok in zgradba igralnega vmesnika. Te lastnosti, hvala bogu, prekaša tehnična plat z velikimi, dobro animiranimi prikaznimi, ki pa na momente (ja, spet napaka) pozabijo hoditi, s čimer naredijo na sceni zmedo. Kakor koli že, igra pogori na celi črti. Polom.

PCF

LEVO "Pa, če ti rečem, toliko je imela med očmi". Ribiška. SPODAJ Seksi. Ali pa tudi ne.

Min 400MHz, 64Mb, 64Mb 3D kartica

Opt 733MHz, 128Mb, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

Na spletu www.buka.ru

23% "Gnusna pustolovščina, ki jo je ustvaril nekdo, ki ni homo sapiens."

„GANGLAND NEKOLIKO ZAŽIVI, KO STOPITE IZ SENCE UMORJENEGA STRICA“

Gangland

REALNOČASOVNA STRATEGIJA / RPG Tomaž Bartolj podkupi policiste, postreli družino tekmecev in najame dekle z ulice. Še en običajen dan torej.

Založnik: Whiptail Interactive Razvijalec: Media Mobsters

Italijani kot dojenčki preveč časa preživijo na soncu brez kapice. Medtem ko mame pripravljajo špagete, se mali kričači cmarijo in pridobivajo nepopravljive poškodbe že tako skromnih možganov. Vsa razsežnost početja pa se pokaže šele, ko fantki odrastejo v može, ki razmišljajo samo o streljanju, prostitutkah in pijači. In ko se ti možje dobijo skupaj, ustanovijo – mafijo.

Znotraj teh kriminalnih "družin" se kaj hitro pojavi tekmovanje in dan brez umora je označen kot zatišje pred nevihto. Toda nikoli se ne ustavi pri eni smrti. Treba je maščevati umrlega in družini povrniti čast. To silno prijetno nalogo v našem primeru dobi Mario. Je eden izmed petih bratov, a po medsebojnem obračunavanju ostanejo le štirje. Mario v zločin ni vpleten, zato mu ded zaukaže, naj odide za pobeglimi nasprotniki v Ameriko in poskrbi, da bo postal edinec. Seveda nič lažjega, ubiti tri brate – to je želja vsakega pravega mafijca.

Ob pristanku v Novem svetu ste kar lep čas odvisni od strica in pod njegovim okriljem spoznavate zakonitosti Male Italije. A učiti se morate preklemano hitro, kajti učnih misij praktično ni – na voljo so le skopo napisani namigi.

Najprej boste deležni spoznavanja gole akcije – prijeli boste puško, si pridružili peščico pomagačev (ti vključujejo hitre pocestnice, ki nasprotnika omilijo s pršilom, boksarje, ki se zanašajo zgolj na mišice ter rahlo različne strelce) in začeli izpolnjevati opravke za strica. Izsiljevali boste trgovce vseh vrst, napadali tekmovalno mafijsko družino in na poti pospravili še kakšnega modrega angela. Že po prvi nalogi vam bo nekaj boleče jasno – strelski obračuni so skrajno poenostavljeni. Zgolj izberete žrtev, čakate pol minute, da se vanjo zapiči smešno velika količina metkov in poberete malenkosti (denar, strelivo), ki jih je pustila za sabo. Vmes lahko izbirate med tremi vrstami nabojev, dverna položajema strelcev, če vam v direndaju uspe, se lahko skrijete za kakšen objekt, to pa je praktično vse. Pravega aktivnega premora, ki bi lahko preprečil zmedo, katera vedno nastane, ni. Plitvejše od lužice torej.

DEJA VU

Mesto je povsem nenaravno omejeno in je kljub hvalisanju razvijalcev ena velika žalost. Prebivalcev je sicer precej, a je različnih likov tako malo, da dobite občutek, da gledate vojno klonov v živo – podobno velja za stavbe. Na cestah ni nobenega premikajočega se vozila, ko pa se po njih zaradi ničvrednega vmesnika le s težavo prebijate sami, ugotovite še, da so skrajno omejena in ne morete zapeljati niti na pločnik.

Gangland nekoliko zaživi, ko stopite iz sence umorjenega strica in sami prevzamete posle. Izsiljujete lahko trgovce, ki vam dajejo del dobička, ali pa postanete njihovi partnerji. V tem primeru vas začnejo oskrbovati z raznimi dobrinami (alkohol, avtomobilski deli...) namenjenimi prodaji ali pa s strelivom, ki je osnova za celoten imperij. Več kot jih imate na svoji strani, hitrejši in stanovitnejši je pritok dobrin. Poleg tega morate poskrbeti še za poroko in otroka. To je namreč osnova za večje število mož, ki jih lahko najamete v lokalih in jih vključite v boj. Ker se tudi njim lastnosti izboljšujejo, je neumno, da se enote ne prenašajo iz naloge v nalogo. Nadležno je tudi dejstvo, da morate za vsak pogovor/najem pomočnika/sklenitev pogodbe uporabiti Maria, zaradi česar ga večino časa sprehajate po mestu.

Pomanjkanje poljubnega shranjevanja je odločen korak v kravjek. Občutek, ko te po enournem igranju ubijejo v "varni hiši" nasprotnega šefa, je tako harmoničen, kot če se ti v rit zapiči debel jež. To deloma odpravi popravek, ki doda shranjevanje po opravljenih posameznih podnalogah.

Tudi sama tehnična izvedba ni vzorna. Še najmanj pripomb si zasluži 3D pogled, s katerim lahko prosto upravljate, nekoliko neroden je le znotraj stavb. Vsaka beseda pa je premila za zvočno podlago. Ta je skupaj z nekaterimi orožji (metalec raket!?) popolnoma v nasprotju z videzom tridesetih let, ko je v Ameriki cvetela mafija. Glasovno igranje je slabo, izjave se ponavljajo, zgodba pa ni niti brana, ampak podana s pomočjo staticionarnih slik in nekaj odstavki besedila.

Vse našteto ustvari silno raztreseno izkušnjo, kjer imate vse prepogosto občutek prezaposlenosti in nemoči. Če med zamere prištejemo še pomanjkanje več samodejno vodenih opravil in spodobne UI, vam nihče ne bo zameril, če tej igri obrnete hrbet. Naj mafijci obračunajo med sabo, vi pa živite v miru.

Tomaž Bartolj

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Chicago 1930** Wanadoo
>> **Mafia** Gathering
>> **Gangsters 2: Venedetta** Eidos

ZGORAJ LEVO Policisti sicer obračunavajo z vsemi mafijci, a občutek, da imajo vas posebno na piki, ni neutemeljen.
ZGORAJ DESNO V posebnih nalogah lahko odklenete posebne enote, kot so ostrostrelci in napadalne stare mame.
SPODAJ To je prva igra s kriminalci, ki ne morejo ukrasti parkiranega vozila. Sramota!

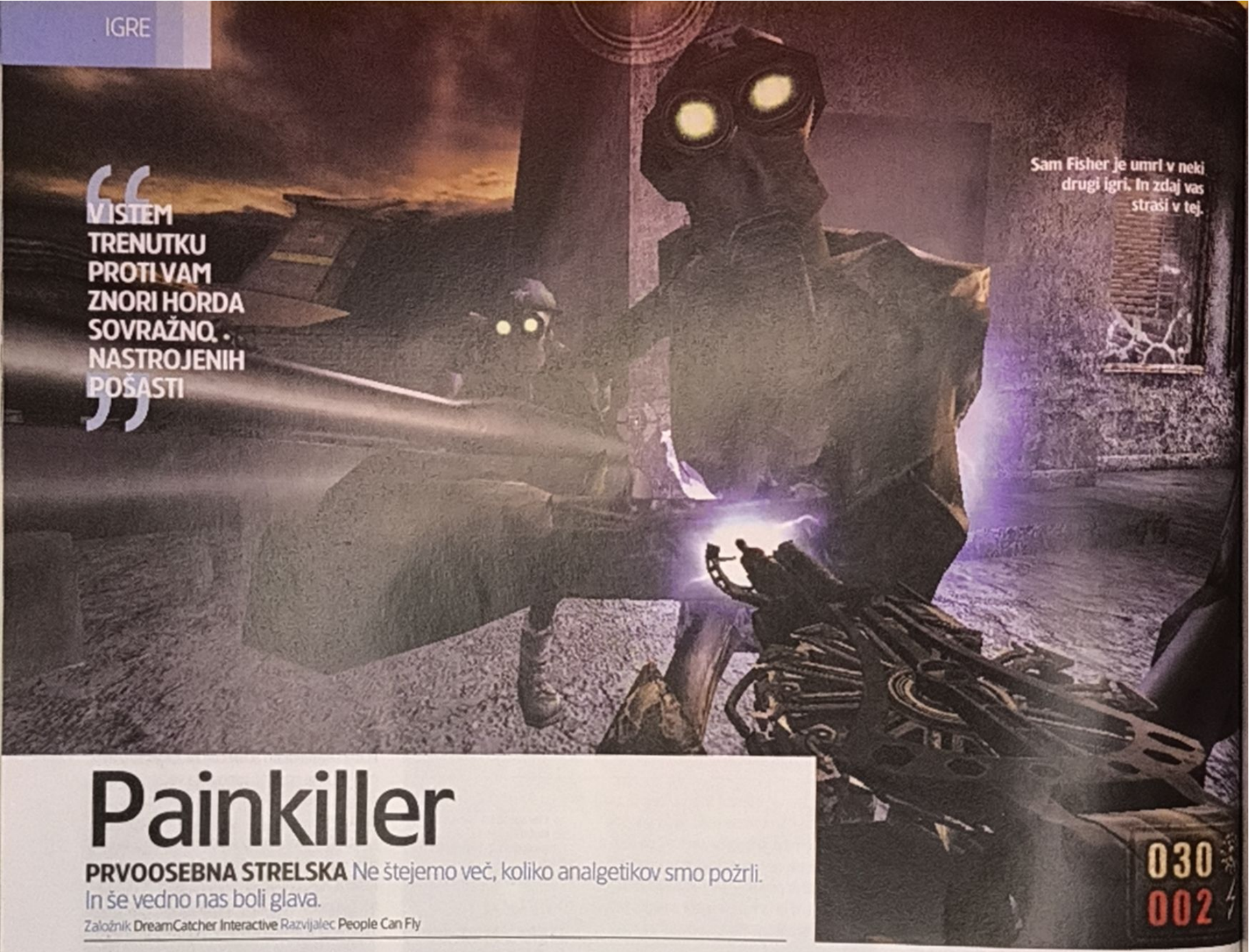
Večigralstvo

Dobro, v čem je pravzaprav razlika?!

Vprašanje na mestu. Od načina za enega igralca se loči le po tem, da konkurenčne družine namesto računalnika vodi živ igralec. Zaradi samega sloga igre zna biti boj precej razvlečen in nerazgiban. Na voljo je kar nekaj map, na katerih lahko vadite tudi proti svoji kovinski škatli. Zaradi omenjene plitkosti bojnega principa ni zadovoljiv niti akcijski način. Da je večigralstvo bedno, vedo vsi, tako da boste le s težavo našli nasprotnika.

Min 600MHz, 128Mb RAM, 64Mb grafična kartica
Opt 1,1 GHz, 512Mb RAM, 128Mb grafična kartica
Večigralstvo do 8 igralcev preko LAN ali interneta
Na spletu www.mediamobsters.com

60% "Z nenehno zmedo ji uspe uničiti vse svoje potenciale."



"V ISTEM TRENUTKU PROTI VAM ZNORI HORDA SOVRAŽNO NASTROJENIH POŠASTI"

Sam Fisher je umrl v neki drugi igri. In zdaj vas straši v tej.

Painkiller

PRVOOSEBNA STRELSKA Ne štejemo več, koliko analgetikov smo požrli. In še vedno nas boli glava.

Založnik DreamCatcher Interactive Razvijalec People Can Fly

Situacija zna biti dokaj kočljiva. V prometni nesreči fant z imenom Daniel Garner izgubi poleg svoje življenjske sopotnice tudi svoje sposobnosti tozemeljskega životarjenja in pristane, nikjer drugje kot v Vicah, tam nekje med Nebesi© in Peklom™, kjer mu nebeška bitja ponudijo predlog izpeljave peklenskega načrta. Vojna med peklenščki in nebeško milino je vse bliže, ustavi pa jo seveda lahko le on oziroma recimo temu raje vi (poklicani iz smrti kot nekdanji pripadnik posebnih enot, specialist in stroj za ubijanje), če sklenete pakt s poduhovljenimi. Pravzaprav so iste barabe kot taspodnji, saj je to vaš edini način, da uzrete spet svojo izgubljeno ljubezen nekje tam zgoraj, hkrati pa si tipi v kalvariji nekako nočejo umazati prelepih, bleščeče belih halj. Štorija milo rečeno smrdi. Je pa zato igra toliko bolj neposredno krvava, kar konec koncev prinese svoj delež zabave v tisoč in sto klikih prstov po tipkovnici in miški, povečani grožnji resne poškodbe sklepov zaradi ponavljajočih se gibov in nevarnostjo foto-epileptičnega spopada s sedalom sredi najhujšega klanja peklenščkov in njihovih nadrejenih generalov, ki stojijo med vami in njim.

Alfa tukaj ne obstaja, prisotna je le omega, saj poraz ni možen, ni sprejemljiva realnost in kakršna koli trigonometrična enačba, ki bi vas lahko potegnila iz najglobljega dreka vsiljene pogodbe, je tukaj znegirana z osnovno logiko Nebes©, ki jasno nakažejo, da vzdržujejo urbanistični projekt Vic predvsem kot osnovo za podobne subtilne operacije proti Peklu™, kjer peklenščki običajno nič hudega sluteč živijo svoje življenje. Stopnje v igri so izdelane s

Orožja uničenja

Orožij v igri je zgolj pet, vsako pa omogoča še alternativen način uparjanja, sekanja ali rešetanja sovražnikov, zato je končno število orožij bliže deset. Skoraj z vsakim si lahko tu in tam pomagate, kombinirate pa jih seveda glede na situacijo in svoje premikanje. Posebnih animiranih vložkov ob menjavi orožja hvala bogu ni, kar le še pripomore k učinku neprekinjene akcije, kot smo je vajeni iz starejših prvoosebnih iger, kot je *Quake*.

Painkiller
V osnovnem načinu se mnoštvo rezil zavrti okoli osi in česar ne pokosite s tem, lahko pokosite z uporabo alternativnega načina, ki na dovolj dolgi verigi zadevo pošlje na potep med zaenkrat še stoječimi trupli...

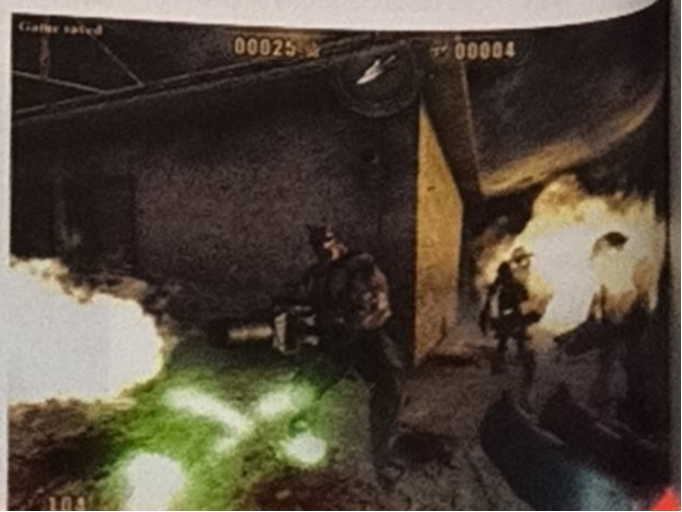
Shotgun
Močno na bližino, odtrga ud nepremišljenemu umu kot za šalo, medtem ko alternativni način dopušča možnost globokega zamrzovanja osebkov, katerim se posvetite kasneje.

Stake gun
Samostrel, ki namesto puščic izstreljuje ošiljene količke, ki menda bolj boljo in ustvarjajo večji upor izstrelka v zraku, rezultat česar so močnejši udarci in bolj komplicirani zlomi napadenega. Če vam je med demonsko rajo dolgčas, lahko izstrelite tudi granato.

Electrodriver
Po zraku meče rezila v obliki šurikenov, fanatiki pa lahko uporabijo tudi možnost električnega praženja nepridipravov. Le računa za elektriko ne pozabite plačati.

Launcher/Chaingun
Z raketami se zlahka prebijate naokoli po odprtih predelih, chaingun pa uporabite za košnjo, kadar želite zaustaviti nalet nasprotnika.

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Battlefield Vietnam** EA
>> **PlanetSide** Ubi Soft
>> **UT 2003** Atari



psihološko natančnostjo izprijenih razvijalskih umov, ki nas skušajo opozoriti na to, da je vojna beda, da lakota smrdi, da so Benetke tik pred potopom, katedrale pa so ostudno prevelike glede na drastičen upad vernih duš po vsem svetu. Res... in glede na to, da se založniki preveč radi pohvalijo s svojimi starimi dobrimi "quakeworld" koreninami, smo priča fizikalnemu pogonu, ki nedvomno spominja na pradedka online iger s svojim dodelanim zajčjim skakanjem in stranskim korakanjem, kar je dobro, saj bi s premikanjem v slogi polžje počasno dolgočasnega *Splinter Cella* bržkone znoreli. *Painkiller* skuša biti podoben *Serious Samu*, a ga dohiti, prehiti, potepta, posesa skozi nozdrvi ter izpuhne pri kateri izmed drugih odprtin kot kondenz na zatohlo neprezračeno okno avtomobila katere koli vzhodnoevropske izdelave. A ne glede na to, da je *Serious Sam* izšel pred nekaj leti (leta pred njim pa *Doom* in prvi *Quake*), je koncept igranja isti.

TAKO GRE TO

Rojstvo. Nažiganje skozi hodnik proti odprtini, nakar se naenkrat za vami zapro vrata, pade kamniti blok, ali kar koli, kar vam onemogoči pobeg. V istem trenutku proti vam znori horda sovražno nastrojenih pošasti, ki jih morate s pošteno izbiro arzenala seveda odstraniti, preden se premaknete naprej. Jasno, prikazni naletavajo na vas z vseh strani, rojevajo se vam za hrbtom, nekatere so "svitlo" uzrle s samouničevalnimi nagnjenji, spet druge se rade rahlo potuhnejo, preden pokažejo svoj bogaboječi grdi fris. Pošasti v tej igri se bodo nekomu zdele domiselne, spet drugemu nesprejemljivi hudiči. Nosati prašiči in ninje z dolgimi kremplji, samuraji s šprintersko žilico in zakomirani ter hoje nezmožni umski bolniki, pajkovski pošastki in standardni okostnjaki ter čarovnice na metlah. Dovolj jih je. Kasneje se jim pridružijo še ostali stvori, ki pa se med sabo razlikujejo bolj ali manj samo po tem, kakšno škodo naredijo na vašem poraščenem hrbtišču. Igra je tako ali tako do konca naphana z adrenalinom, hitra in polna zvitih gibov, ki jih morate izvajati, če želite, recimo temu obkoliti horde sovražnikov, preden ti obkolijo vas. To še posebej velja za višje težavnostne stopnje igranja, medtem ko je najnižja stopnja igranja nepriporočljiva, če nočete, da se vam igra zagabi in jo kar med nalaganjem stopnje pričnete odstranjevati z diska. Vsakdo, vajen premikanja, ne bo imel večjih težav pri odkrivanju novih stopenj in skakanju čez kontrolne točke, ki so posejane po različnih koncih mape, enkrat bolj v linearnem, drugič spet rahlo spremenjenem slogu. Zato tudi ne bo veliko shranjevanja položaja, razen mogoče pri spopadih z največjimi parkeljni, kjer je pač vsakega treba vreči na spodobno finto, to je pogruntati njegovo slabost, ki pa je včasih pri tridesetnadstropnih beštijah vse kaj drugega kot Ahilova tetiva ali preprost, rahlo zgrešen šus v koleno, dva palca nad pogačico. Za te se splača med stopnjo malce varčevati s strelivom in uporabljati osnovno orožje, ki se v obliki razprostrtih rezil suče okoli svoje osi in zažre v meso in tudi v kosti že zdavnaj umrlih. A le ne pričakujte preveč. Tudi spopad z glavnim posebnežem posameznega sklopa stopenj (kapitanom Luciferjeve vojske) ni nič drugega, kot spretno umikanje njegovim poskusom, da bi vas ugonobil in natančnim merjenjem tja, kjer ga najbolj boli. Potrpežljivost pač.

DEMON

Stopenj v igri je 24, med njimi pa se v meniju premikate po principu peklenske sestavljanke; jasno, Lucifer vas čaka v peklu, ki je sicer zanimivo prikazan, spopad z njim pa je po mojem mnenju nekaj najbolj dolgočasnega, kar lahko ta trenutek doživite, na koncu pa vas čaka še nateg, ki že napoveduje prihod drugega dela igre, bog si ga vedi kdaj. Pa pustimo to. Kar je posebej privlačno pri vsem skupaj, je pobiranje duš padlih demonov. Ja, demone z usmrtitvijo osvobodite, njihove duše pa lahko kasneje konzumirate, saj še nekaj sekund za tistem lebdijo naokoli. A čemu to služi? Najboljšemu delu *Painkillerja*, na katerega se splača strastno in slastno čakati vsakih 64 pobranih duš, od katerih vam vsaka povrne še za stotinko zdravja. Način "Demon" je vaša preobrazba v demona nadnaravnih sposobnosti, z demonskim vidom in peklensko močjo, kjer en približno odmerjen strel pomeni pošteno smrt. Vsake toliko časa lahko v tem načinu prebijete dragocene sekunde in pospravite stopnjo do zadnjega kotička, a le, če ste dovolj urni. Demonski način se kasneje v večigralskem načinu pojavi kot ekvivalent starega dobrega quada, orožje, ki ga imate v roki, z nekajkrat večjo močjo lušči nasprotnikom kožo iz hrbta.

Spet druga možnost podaljšanja igralne izkušnje je pobiranje zlatnikov, ki se vsepovprek trosijo po sobanah, kadar zadevate ob različne skrinje, škatle in keramično šaro. Z njimi lahko pridete do nekaterih kart taroka, ki jih kasneje z izpolnitvijo posebne naloge (celotno stopnjo morate prebrodíti zgolj z enim orožjem in podobno) odklenete, pripomorejo pa pri pridobivanju posebnih značilnosti igre, naj vam bodo te kasneje všeč ali ne. Tako lahko sami pridete do ultra hitrega premikanja med ultra počasnimi stvori ali pa v stilu bullet-tima iz *Maxa Payna* v počasnem posnetku driblate po celi stopnji. Kakor koli že, *Painkiller* je dovolj lahka in hitra igra, da se lahko za te možnosti odločite tudi kdaj drugič ob katerem izmed turobno deževnih dni.

Večigralski način ponuja pet načinov igranja a zaenkrat le slabih sedem stopenj, ki so temu podrejene, med vsemi klasičnimi in novejšimi načini igranja pa velja omeniti način People can fly (poimenovan po razvijalcu). Tu je edina pot, da skulirate nasprotnika ta, da ga z metalcem raket, edinim dostopnim orožjem, najprej z dobro odmerjeno raketo pod noge lansirate v zrak, v zraku pa mu stresete v žepe še nekaj svinca s pomočjo alternativnega načina uporabe tega orožja. Skupnost se zaenkrat dobro odziva na potencial večigralstva, ki ga nudi *Painkiller*, šele po nekaj popravkih in rahlem izboljšanju spletne kode pa bomo videli, pri čem smo.

Tomaž "An+" Kotnik

ZGORAJ Človek bi še naprej občudoval teksture, če mu za hrbtom ne bi sto hudobnežev stalo.
ZGORAJ LEVO ZGORAJ Velike zgradbe pomenijo:
a) velike zlobneže
b) veliko zlobnežev.
ZGORAJ LEVO SPODAJ Ko dobite moč demona, sovragu ni pomoči. Kdor koli že je.

> **"NOSATI PRAŠIČI, NINJE Z DOLGIMI KREMPLJI IN SAMURAJI S ŠPRINTERSKO ŽILICO"**

Tehnologija

V kombinaciji s fizikalnim pogonom *Havok 2.0* je pogon *PAIN* lepo čudo tehnike, ki omogoča natančno prikazovanje tekstur, odsevov, volumetrične svetlobe in megle ter celega mnoštva poligonov, uporabljenih za izdelavo vsaj ene, običajno pa celega nogometnega moštva pošasti, ki se večkrat zgrinjajo nad vas. Posamezna stopnja naj bi tako štela lepih 350.000 poligonov, pošasti okoli 3000 poligonov, največje mrhe pa kar 8000 poligonov. Impresivno. Dokler ne pride *Doom 3*, bomo uživali ob metanju fizikalnih modelov po zraku, ko se jim približamo z metalcem raket ali pribijanju v steno, kadar jih zadenemo s količkom.

Žal skupaj s številom poligonov naraste tudi število težav. Vendar igra lepo deluje na Radeonu 9700 Pro in dvo-gigaherčnem procesorju, podprtem s 512 megabajti pomnilnika. Pri grafično zahtevnejših nastavitvah in ločljivosti 1024 x 768 nismo zaznali posebnega padca števila sličic v sekundi, kot tudi nobenega neprimernega kolcanja, ki bi nam zagrenilo izkušnjo. Igra deluje pošteno.

Min 1,5 GHz, 384 Mb RAM, 3D kartica s 64 Mb

Opt pomnožite minimum z 2,16 in dodajte novo grafično kartico

Večigralstvo 5 načinov igranja na 7 različnih stopnjah

Na spletu www.unrealtournament.com

86% "Nebesa© : Pekel™ = 1 : 0 (igra se na štiri zmage)"

Journey to the Centre of the Earth

PUSTOLOVŠČINA Napočil je čas, da poiščete vašo opravo v slogu Guybrusha Threepwooda in se odpravite v središče dolgčasa.

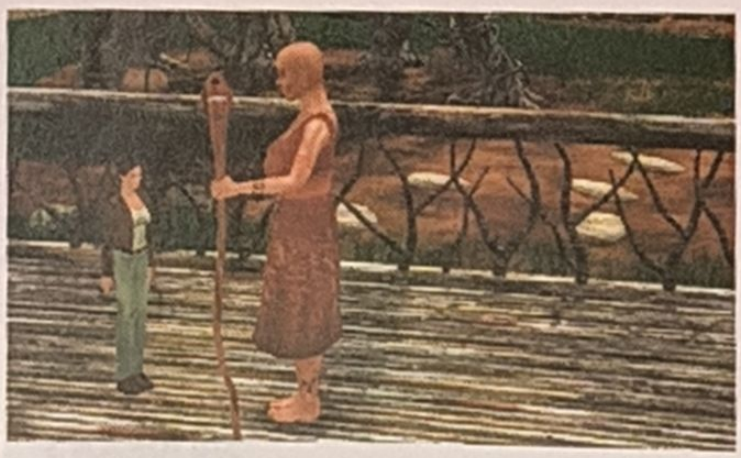
Založnik GMX Media Razvijalec Frogwares

Po nedavni ukinitvi *Sam and Max 2* (obrišite si solze) se navdušenci nad pustolovščinami verjetno počutijo ogoljufane. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* razvijalca Revolution (*PCF* 22 81%) je bil korak v pravo smer, ki pa ga je žal uničilo smešno vztrajanje pri ugankah z zaboji. Vprašanje pa je, ali bo ta Odiseja, ki je navdih dobila pri Julesu Vernu, tista, ki bo pustolovščinam pokaži-in-klikni povrnila staro slavo?

Ideja o igri, ki temelji na sto let starem romanu, je sicer pogumna, vendar pa sama zgodba potrebuje preveč časa za razplet. Igrate Ariano, neustrašno fotoreporterko, ki se po helikopterski nesreči v Islandiji, znajde v svetu, skritem pod zemeljskim površjem. In to je pravzaprav tudi vse. V prvih treh urah se ne zgodi nič pomembnega, poskušali boste izvedeti čim več o tem svetu, sama struktura pa se hitro omeji na sistem "nalog", ki je zadnje čase tako zelo priljubljen.

JCE prav tako pesti dolg seznam problemov, za katere smo mislili, da so izumrli že v obdobju LucasArts/Sierra. Grozno glasovno igranje, primanjkljaj animacij ob uporabi predmetov in pomanjkanje kazalca "očesa" pomenijo, da se vam ne bo niti sanjalo, kateri predmeti vas obkrožajo ali za kaj lahko uporabite predmete v vašem inventarju.

Edina zanimiva ideja igre – notesnik, s katerim lahko analizirate predmete in komunicirate s površjem – pa je tako ali tako premalo izrabljena in je bolj dodelana že v *Gabriel Knight 3*. Probleme *JCE* bi morda lahko zanemarili, če bi bile lastnosti likov in zgodba bolj zanimivi, tako pa se je nad podzemnim svetom in njegovimi prebivalci preprosto pretežko navdušiti. Dobra ideja skratka, ki pa je slabo izpeljana. **PCF**



ZGORAJ Za tele bom potrebovala prekleto veliko ponev.
LEVO Priden kuža. Prijazen kuža...
SPODAJ Presneto, ali nisi malo zrasla!

Min 500MHz, 64Mb RAM, 3D kartica
Opt 600MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.journey-earth.com

55% "Slaba zasnova zgodbe in neroden vmesnik naredita JCE naravnost dolgočasno."

Sacred

IGRANJE VLOG Ravnodušno raziščite domišljijski svet, v katerem so ženske pomanjkljivo oblečene, moški pa imajo velika orožja.

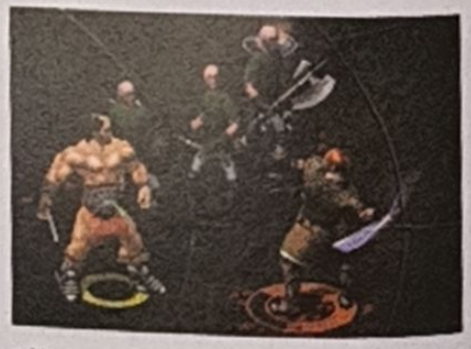
Založnik Koch Media Razvijalec Ascaron entertainment

Zgodbe so čudna reč. Najboljše vas pripravijo do smeha, tiste nepozabne pa včasih tudi do joka. Knjige pripovedujejo zgodbe tako, da slikajo prizore z besedami, filmi prikazujejo podobe in uporabljajo kamere, da nas popeljejo na potovanje in igre... igre so bolj zapletene kot zgodbe. Igra se mora poročiti s pripovedjo, ki pogosto ponuja ozadje, cilj, razlago, kako igra deluje, in vmesnik, ki vam omogoča raziskovanje in izkušnjo sveta samega – od tega, kako dobro oba elementa medsebojno sodelujeta, pa je pogosto odvisen uspeh igre.

V zgodbi *Sacred* je temni vilinec-čarovnik ogrozil celoten svet Ancarie, ko je poskušal priklicati zlobnega demona. Izbirate lahko med različnimi liki, kot so Gladiator, Battle Mage, Dark Elf, Wood Elf, Seraphim ali Vampiress, nato pa morate rešiti svet. Zveni znano? Moralo bi, saj je *Sacred* stereotipen, da zapeče glava.

Prav tako pa je povezava med igro in zgodbo tako ohlapna, da ji ne uspe ustvariti nobene koherentne strukture. Uvodna sekvenca je tako odmaknjena od grafične oblike igre, da izgleda kot zakasnela domislica. Sistem bojevanja je skrajno preprost in od časa do časa celo nadležen. Čeprav izgled likov ni neprijeten (pred-renderirani Dark Elf izgleda naravnosti sijajno), pa se animacije zdijo precej lesene. Nekoliko zmedeno prevladuje izometrični pogled: zakaj bi sploh uporabljali poligone?!?

Igranje vlog temelji na dobrem pripovedovanju zgodbe, ki jo vodijo junaki, igre pa so prvenstveno vizualni medij; uporaba izometričnega pogleda je koristna pri navigaciji, kljub temu pa ji manjka kinematična kvaliteta, ki jo lahko ponudijo koti številnih kamer. Če se kje v notranjosti nahaja dobra zgodba, ne glede na to, kako spominja na križanca med *Silmarillion* in *Warhammer*, je škoda, da je niso znali bolje povedati. **PCF**



ZGORAJ LEVO Seraphim se loti minotavra.
ZGORAJ DESNO Gladiator se pripravlja, da bo napadel več sovražnikov hkrati.
SPODAJ Vampirka, ki se preobraža v svojo najbolj smrtonosno obliko.

Min 1GHz, 128Mb RAM, 16 Mb 3D kartica
Opt 1,7GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Kooperativni način in način Hack 'n' Slay
Na spletu www.ascaron.com

56% "Nobenih presenečenj in zelo malo pretresov; še en generičen RPG."

"ZA OGLED PIKANTNIH PODROBNOSTI VAM VRTENJE KAMERE NE BO POMAGALO"

Singles: Flirt Up Your Life

SIMULACIJA Ste z interneta kdaj radovedno sneli dodatek, ki je razgalil like v igri? No, potem vedite, da je to kazen za vaše početje.

Založnik **Deep Silver** Razvijalec **Rotobee**

Posnemanje je najbolj odkrita oblika laskanja. Razen v svetu patentov in licenc, kjer lahko hitro pomeni enosmerno vozovnico za bankrot, povezano s kršenjem avtorskih pravic. Toda obstaja rešitev. Zakaj ne bi priredili priljubljene igre za novo občinstvo? Odstranili otrokom prijazne klovne in jih nadomestili z obilico golega, digitalnega mesa, na primer? Čas je, da si ogledamo *The Sims* v novi preobleki...

Na prvi, površni pogled morda med obema igrama celo ne boste opazili nobenih razlik. Vmesnik je zelo podoben, večino časa boste porabili za manevriranje kamere skozi pol-prozorne zidove vašega stanovanja in opazovali parček, kako se prička o pravilni legi straniščne školjke in drugih radostih skupnega življenja, medtem pa vas bo kar naprej skrbelo, ali ste jima privoščili zadostno dozo televizije. Zelo podobne so tudi kontrole: izbira in premikanje simuliranih človečkov poteka s klikom na levi gumb miške, prav tako pa tudi opremljanje stanovanja z najrazličnejšo navlako, ki bi bolj sodila v Ikein katalog.

Ustvarjate lahko primerne in neprimerne pare 12 likov s trdno izoblikovanimi značajskimi potezami in prepričanji. Mednje sodijo tako liberalne ženske konjskih obrazov kot obvezne švedske porno zvezde, skupaj s stereotipnim latino mačom. Na voljo vam je nekaj parov, ki povsem očitno sodijo skupaj, z nekaj vztrajnosti pa lahko pripravite tudi Eddieja, anti-socialnega darkerja, do tega, da se do ušes zagleda v Jamesa, mehkužnega letalskega stevarda. Uhh. Igra ponuja namreč tudi dva posrečeno poimenovana načina: Rainbow Mode, v katerem boste poskušali simulirati razmerje med dvema moškima, in lezbični Pink Mode, način, ki ga bo marsikateri igralec moškega spola verjetno najprej preizkusil...

Vaša izbrana sostanovalca se z omejenimi finančnimi sredstvi hitro znajdeta v stanovanju evropskega mesta, ki ga morata nato spremeniti v udobno ljubezensko gnezdece. Prav veliko prostora za dodajanje osebne note in eksperimentiranje z vašimi pogledi na feng shui nimate na razpolago: zaradi omejenega izbora pohištva in v Story Mode tudi privzete ureditve vašega bivališča postane življenje s tujcem še bolj težavno.

V nasprotju s pornografskimi nebesi poželenja, po katerih smo tako hrepeneli, smo dobili simulacijo resničnega ljubezenskega razmerja. Edino tepežkanje, ki ga boste deležni, si boste prislužili z neobzirnostjo in ravnodušnostjo do vašega partnerja ali zaradi tega, ker je vaše telesno krzno uspelo zamašiti vodni odtok. Če ukažete mični mladi dami, naj odstrani svoja oblačila, boste imeli le toliko časa, da ji namenite kratek zaljubljeni pogled, saj se ji bo takoj posvetilo, da je gola, nakar bo užaljeno odvihrala v spalnico in poskušala zakriti svojo goloto.

Če želite izkusiti kaj več od bežnega pogleda na ritnico, se boste morali potruditi, da bo razmerje tudi uspešno. Interakcija, ki bo osrečevala vašega sostanovalca, vam prinaša izkušenjske točke, ki jih lahko uporabite za napredovanje v vaših sposobnostih doma, na službenem mestu ali med posteljnimi rjuhami, prav tako pa vam omogočajo odklepanje novih družbenih interakcij, ki razširijo vašo omejeno izbiro. Vse to spremlja neprestan dialog, ki spominja na nerodna najstniškega namigovanja, ob njem pa boste imeli občutek, da imate glavo v riti in ne jezika v ustih svoje ljubljene. Dobra novica pa je, da lahko tako govor kot dolgočasno glasbo, ki vas bo po pol ure pahnila na rob obupa, tudi izklopite. Čeprav igra spodbuja k temu, da si ustvarimo lastne cilje, pa nas je združevanje vseh dobro znanih ikon, s katerimi simuliramo dvorjenje, razočaralo, ko smo končno dočakali konzumacijo razmerja, zaradi katere smo sploh tako vztrajno klikali. Celoten akt je prikazan standardno diskretno, če boste želeli videti tudi pikantne podrobnosti, pa naj vam zaupamo, da vam pri tem ne bo pomagalo še tako trmasto rotiranje kamere. Smo poskusili tudi sami...

Čeprav smo se nasmihali poslednim sporočilom za javnost, ki so bila začinjena z mnogimi namigovanji, pa smo si obenem želeli predrzne imitacije priljubljene življenjske simulacije Bennyja Hilla, ki nastopajoče prešerno treplja po riti. Igra je imela toliko potenciala kot zapeljiva striptizeta, le da ji ga – tako kot večini zapeljivih striptizet – ni uspelo uresničiti. Zahvaljujoč razvitemu 3D pogonu po vizualni plati prekaša *The Sims*: dodelani in izboljšani so modeli likov, animacije in teksture, ki so za to zvrst naravnost osupljivi, zaradi pomanjkanja vsebine in obupno nerodne kamere pa nam je nekako obtičala v grlu. Kaj moremo, interaktivni "Big Brother" s Kenom in Barbie ni bil nikoli na seznamu naših želja. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Leisure Suit Larry 6** Sierra
>> **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness** Eidos
>> **The Sims: Hot Date** EA

ZGORAJ Oh, kaj vse lahko počenjate... ZGORAJ DESNO Mi lahko vidimo, da se njegova roka premika, pa vidi to tudi ona?

Radosti voajerizma

Realistični prikaz prsi? Ali pa ne...

Po grafični plati so ti majceni ljudje v marsičem presegli svoje predhodnike *The Sims*. Čeprav so koti kamere nekoliko objestni, vaš romantični napredek pri vašem sostanovalcu pa pogosto počasen in nevaren, bodo tisti, ki jim bo uspelo ustvariti navidezno ljubezensko razmerje, deležni nagrade v obliki prismojene akcije. Hrepenite morda po obsceni nemški trdi različici? Hmmmm, ne boste je deležni. Dvomimo, da vas bo razvnel nekdo, ki ga boste morali spomniti, da gre na stranišče, da ne bi slučajno pognojil kuhinjskih tal...

Min 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D kartica
Opt 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.singles-the-game.com

43% "Očino gre za *The Sims*, vendar s silikonskimi vsadki in lobotomijo."

IGRA JE EKVIVALENT HITRI HRANI: NUDI SLABIH PET ALI ŠEST UR IGRANJA

Poceni: Tako s finančnega vidika kot z vidika zabavnosti.

Kill.Switch

TRETJEOSEBNA STRELSKA Tudi če imamo en prst na miški, nam jih preostane še devet za nespodobne geste in praskanje po riti.

Založnik LSP Razvijalec Namco/Bitmap Borthers

Vedno zapletene inovacije, ki prinašajo izboljšave... ali pa tudi ne. Če želite razločiti vašo igro od konkurence, boste potrebovali določen ekskluziven faktor X – "bullet time", blestečo grafiko, Nobelovo nagrado za UI, genialno združitev vsega naštetega v učinkovito celoto... Namcova novost za poživitev njihove tretjeosebne strelske igre je – pripasajte se dame in gospodje – sposobnost streljanja izza vogalov, ne da bi ven pomolili tudi glavo. Eee, uau? No, ni ravno domislica stoletja, zaradi katere bi človek povesil čeljust, kajne? Tudi preostale karakteristike same igre ne bodo ravno impresionirale sodnikov.

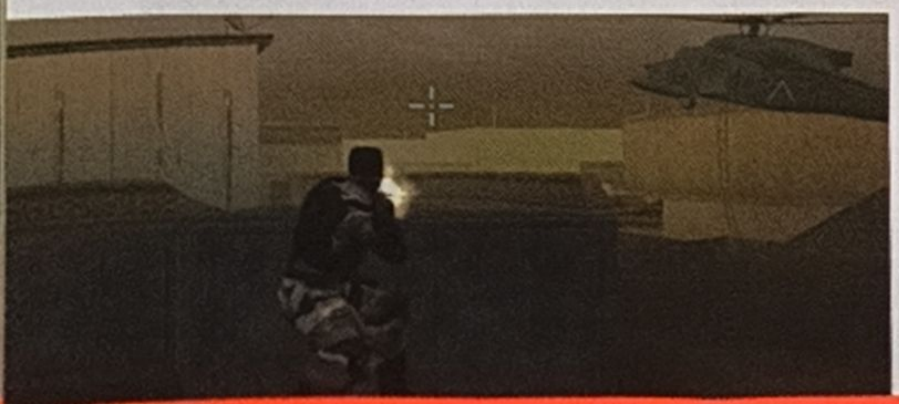
Za vse začetnike... da, igra je konzolne narave. Kako bi to povprečen igralec lahko uganil sam?Morda po nenatančni, kockasti grafiki? Vnaprej določene točke, kjer lahko shranjujete položaj, samo pet mest na disku za te shranjene položaje in meniji, ki konstantno, in temu primerno nadležno prosijo "Press Start to begin"? Kot je običaj pri predelavah, ekipa razvijalcev ves čas, ko je delala na igri, nikakor ni zmogla vgraditi nečesa tako "radikalnega", kot je integrirano spreminjanje nastavitev ali pa podpora za miško v menijih. Čeprav so nekako uspeli ponuditi možnost izbiranja med tremi ločljivostmi, pa se te izkažejo za precej neatraktivne. Jah, spet ena črna pika za Namco.

OGLEJTE SI ŠE....

>> **Metal Gear Solid: Sons of Liberty** Sony
>> **Freedom Fighters** EA
>> **Max Payne 2** Rockstar

"PRENAGLJENO IZDELANA IGRA POVRŠNEGA KONCEPTA"

SPODAJ Skrivanje in streljanje je sicer boljše kot samo skrivanje, a to vseeno ni dovolj.



NAČRTOVANJE

Podajanje zgodbe igre je za naše pojme precej nerodno – namen avtorjev je bil, da bi vas ves čas dražili in postoporna razkrivali resnico, vendar vas bo priokus po slabi robi privedel do izgube vsega interesa, še preden boste v velikem finalu skozi kup govorov in animacij dojeli poanto same igre. Četudi bi zanemarili vse povedano, je treba priznati, da tudi sama igralnost ni ne vem kaj. Pogled na vrsto starega železja, gorečih avtomobilov in težke mašinerije prej spominja na kakšen dobro obložen odpad, kot pa na zgledno vojsko. V takem okolju ne boste potrebovali posebno pretkane taktike za skrivanje pred sovražnikom, le postavite se za kakšno "škatlo" in začnite izstreljevati svoje zadetka željne naboje.

Prenagljeno izdelana igra površnega koncepta torej? Prav ste ugotovili, vendar pa igra ni vredna samo graje, našli smo tudi nekaj privlačnih stvari. Razen vse ostudnosti in ponavljanja, ponuja igra zabavna prebijanja skozi zbombardirana mesta in vojaške tabore. Konstantno zanašanje na skrivanje naredi igro bolj smiselno od tistih, pri katerih brezglavo streljamo po sovražniku in medtem ko je streljanje izza zidov na slepo nenatančno, točno tako, kot bi človek pričakoval, je nedvomno zabavno spravljati sovražnike pod rušo z naglimi streli. Manj očarljivi so prizori, ko sovražnik nenadoma plane izza pločevine ali vogala kot kartonasta tarča na vadbenem strelišču. Za dodatno zabavo lahko poskrbijo svetlobne granate, ki popolnoma oslepijo sovražnika in povzročijo, da ta začne brezglavo skakati iz enega zaklona v drugega in pri tem streljati v vse smeri in kositi na tla člane lastne ekipe – nekakšna pohabljena različica *Maxa Payna*.

NAMCOVI NAČRTI

Po svetu se širijo govorice, da naj bi Namco razširil svoje delovanje. Nekateri špekulanti so pred kratkim objavili, da naj bi pri Namcu imeli že nove ideje kako nadgraditi *Kill.Switch* in sčasoma ustvariti igro z večigralno podporo, ki bi igralcu ponujala zabavo ob streljanju preko interneta. Pri Namcu teh govoric sicer še niso uradno potrdili, glede na odzive in pričakovanja privržencev, ki uživajo ob enoigralski konzolni različici, pa bo verjetno kmalu na voljo tudi večigralnost. Medtem ko delajo na tem, se pri Namcu že resno pripravljajo na izid igre *Dead to Rights 2*, ki bo vsekakor navdušila tiste, ki so uživali ob prvem delu.

SLADKI SOVRAŽNIK

Na splošno pa deluje sovražnikova umetna inteligenca v igri precej močno skriptirano in ne bo pobrala nobene nagrade za kakšno logično sklepanje. Vendar kljub vsemu precej dobro skrbi za naše konstantno poskakovanje sem ter tja in ohranja določeno napeto vzdušje. Na žalost se ta teorija poruši na račun dejstva, da sovražnik teži k pošiljanju nenadnih rafalov iz tretjega nadstropja. In če k temu dodate še dejstvo, da vas običajno opazi šele takrat, ko ste se že davno mimo njega, vedite, da se bo dogajalo, da boste nepričakovano pokončani "od zadaj". Hm, neprijetna smrt fantje. Igranje misij tako postane vaja v pomnjenju sovražnikovih položajev in stremljenju k čiščenju vsakega kotička, preden nadaljujete.

Kill.Switch je igra, ki je ekvivalent hitri hrani: nudi slabih pet ali šest ur igranja. OK, te so nekako zabavne, ampak nič kaj omembe vredne in še enkrat, igra ne podpira večigralnosti, nima lestvice najboljših in tako skoraj nobenih možnosti za ponovno igranje. Pet ur zabave za takšen denar ni slabo, a bi lahko brez truda izbrskali kaj boljšega.

PCF

Min PIII 600MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt P4 1.5GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ni
Na spletu www.killswitch.com

57% "Začuda zabavna in zanimiva, a še vedno prekratka in zakrnela"

Etente
Battlefields of WW1

Ne na vrhu, ampak bolj v mejah nepredstavljivega.

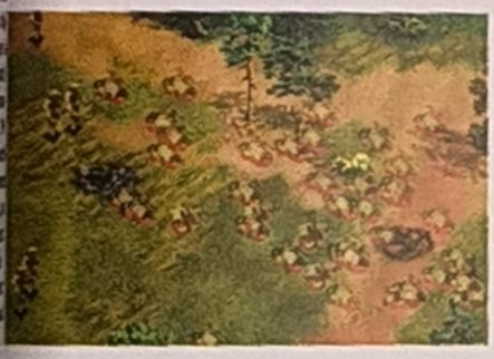
Založnik GMX Na spletu www.theentente-game.com

O ja, ironija te igre je precejšnja. Nihče ne zanika da je bila prva svetovna vojna neprijeten dogodek, nesparnetno krvavo "klanje", ampak vseeno bi lahko avtorji počakali, da se igralec sam zaplete v kaos, ne pa da mu poskušajo pomagati ustvariti z grozno UI, pohabljeno kontrolo in s slabo prevedenim in nekoristnim igralnim vmesnikom.

Ideja igre je v tem, da se s številno trumo vojske podate čez padle vojake, v čemer bo verjetno vsakdo našel veselje, mar ne? Kakor koli že, zadeve začenjajo izgubljati vsakršen smisel, ko zagledate zelo slabo grafiko, ki spominja na obdobje Amige, potlem pa pride na vrsto še nikakršen nadzor nad taktiko in formacijo vojske, kar vas primora k zanašanju na stezosledca in smešno UI, ko se s četo prebijate skozi točo izstrelkov vseh vrst.

Vzgajanje vojakov ravno tako ni nič posebnega, saj gre za že neštetokrat videno zbiranje virov, katerega zabavnost občasno dvigne le dejstvo, da bizarno navdušen vodič kar naprej omenja gumbe in funkcije, ki jih v igri sploh ni.

Cilji misij so, podobno kot marsikaj v igri, nejasni in vodijo v nepričakovane zmage. Skupaj z nekoliko bolj genialnimi potezami, kot je recimo "fog of war", ki preprečuje četam videnje tistih, ki jih obstreljujejo in z glasbo, ki bi zvenela hudo leta 1989, igra zapluje v skrajne vode nihilizma, plehkosti in obupa. Hm, dobro opravljeno, fantje.



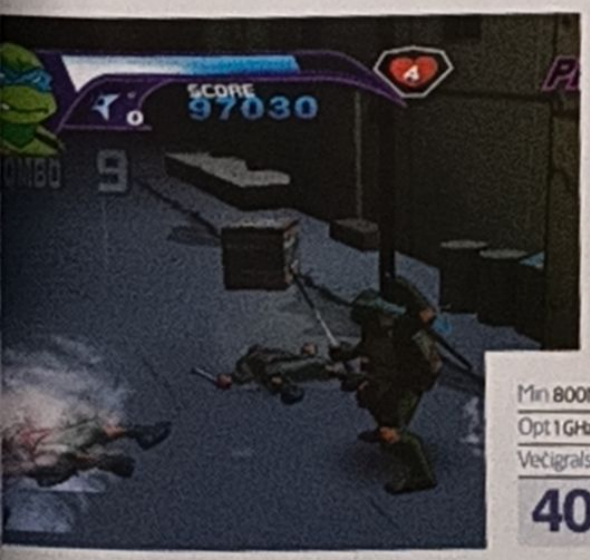
Min 266MHz, 256 MB, 4MB 3D kartica
Opt 600MHz, 256MB, 32MB 3D kartica
Večigralstvo LAN/Internet, 8 igralcev

18% "Počasna, odvratna. Primerna za odstrel, zaradi nedezertacije."

Teenage Mutant Ninja Turtles
Vrnitev v leto 80, z zahtevkom po IQ-ju 20.

Založnik Konami Na spletu www.konami.com/tmnt

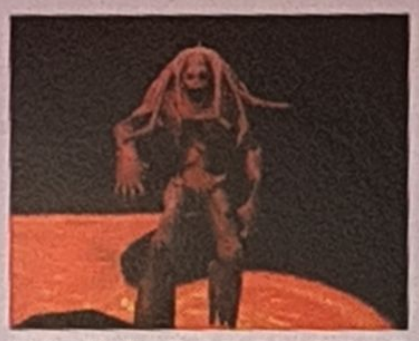
No pa poglejmo - igra za PC, prenesena s konzole, ki zasnovana na modelu, ki se je uveljavil na arkadnih avtomatih, igra o risanih junakih, ki so posnemani po že prej obstoječih komičnih likih. Gospe in gospodje, predstavljamo vam najmanj inovativno igro vseh časov, o ja. Predstavljajte si potem našo grozo, ko smo ugotovili, da v tej igri, ki bi jo lahko igrali z amputiranimi možgani, pravzaprav uživamo. Na voljo imate neverjetne mutirane dvoživke, ki jih morate popeljati skozi nevarne uličice in podzemne kanale, se z njimi boriti proti organiziranim tolpam in ninjam. Pri tem boste potrebovali verjetno manjšo količino mentalnega in fizičnega vložka kot kadar koli pri kakšnem interaktivnem mediju: štirje gumbi za premikanje in štirje gumbi za udarjanje. Če predvidevamo, da vaša tipkovnica ni združljiva z vašo slino in vas elektrika ne ubije, vas bo igra začuda zasvojila za določeno obdobje. A po eni uri igranja vas bo kljub temu minila želja, da bi jo ponovno igrali od začetka. Kockasta grafika in slab zvok ne bosta doprinesla k boljšemu vtisu in kljub vsemu šarmu in simpatizerstvu do igre, je končna ocena pristala na "nizko".



Min 800MHz, 128MB, 32MB 3D kartica
Opt 1GHz, 256MB, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Dva igralca hkrati

40% "Slabo predelano brezmožgansko klanje, ponavljajoče se."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE



DARK AGE OF CAMELOT TRIALS OF ATLANTIS

Založnik Koch Media
Na spletu www.trialsofatlantis.com

Nekaj za vse privržence te igre, torej – razširitveni paket, ki za delovanje potrebuje prejšnjega, *Shrouded Isles*, in izdelan lik stopnje vsaj 20. Z vztrajnostjo se boste morali natrenirati vse tja do stopnje 40, če želite vsaj bežen pogled na pusto mesto in nekaj prijetno mišičastih kompanjonov za težavne pustolovščine, ki vas tam čakajo. Medtem ko tri nove rase niso slabe, ne poznamo veliko število osebkov, ki začnejo od začetka, da bi jih uporabili za izkušene, novinci pa prste stran.

Min 384MB, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB, 65MB 3D kartica
Večigralstvo Samo online

60% "Prinaša več zadovoljstva za izkušene prepetače, potrebovali boste tudi svojo tolpo."

KNIGHTSHIFT

Založnik Deep Silver
Na spletu www.knightshift.com

Še ena zadevščina, ki *Sam and Max* ohranja na vrhu komičnih iger, s tem ko sebe vodi na samo dno lestvice, saj ta čudna RTS igra preveč časa posveča kameri, namesto da bi se izogibala antičnim klišejem. Je vredna nakupa, ampak je izjemno dolgočasna. Nekako izstopa le privlačna RPG opcija, ki pomeni še dodaten strateški element, ampak z njeno zapletenostjo se porazgubi še zadnje upanje po zabavi. Mogoče boste nekateri začutili nekakšen čar, ki bo vplival na vas, a večino bo igra stežka navdušila.

Min 450MHz, 128MB, 16MB 3D kartica
Opt 1.8GHz, 512MB, 128MB 3D kartica
Večigralstvo LAN/Internet, 8 igralcev

58% "Nekaj dobrih idej, ki podležejo teži tistih že izdajanih."

POOL PARADISE

Založnik Ignition Entertainment
Na spletu www.ignitionent.com

Nekateri bi resnično radi izvedeli, kako daleč lahko izzivajo srečo preden jim spodleti. Na primer avtorji te nepresenetljivo funkcionalne simulacije biljarda, ki vas sprva postavi v tropsko okolje, nakar popolnoma izgubi kontrolo in teži z zavoženimi "komičnimi" nasprotniki. Niti eden od njih nima nobenega vpliva na igro, ki sicer ponuja dovolj izziva za igralca, a se vse skupaj odvija v ostudno neatraktivnem okolju, prenesenem s konzol, kakršnega že dolgo nismo zasledili.

Min 600MHz, 128MB, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB, 64MB 3D kratica
Večigralstvo Ni

51% "Zadovoljiva igralnost, ampak obupen izgled, ki ga boste stežka vzljubili."

NEIGHBOURS FROM HELL 2

Založnik JoWood
Na spletu www.neighbors-from-hell.com

Sosed iz pekla bi po naših predvidevanjih naj bil nekdo, ki nas neprestano drži budne, s tem ko pod naše okno pošilja cvileče živali, in nam uspe konstantno podtikati razne iztrebke v naš poštni nabiralnik. Kakor koli že, v tej drugi igri iz serije, vaš sosed ostaja nedolžna žrtev vaših zlonamernih potegavščin. Ampak tokrat je ta ubogi tepček na počitnicah, tako da vam ne preostane nič drugega, kot da se še naprej šopirite z vašimi "smešnimi" triki. Ozadje igre je enako kot v prvem delu, le nekoliko bolj nezanimivo.

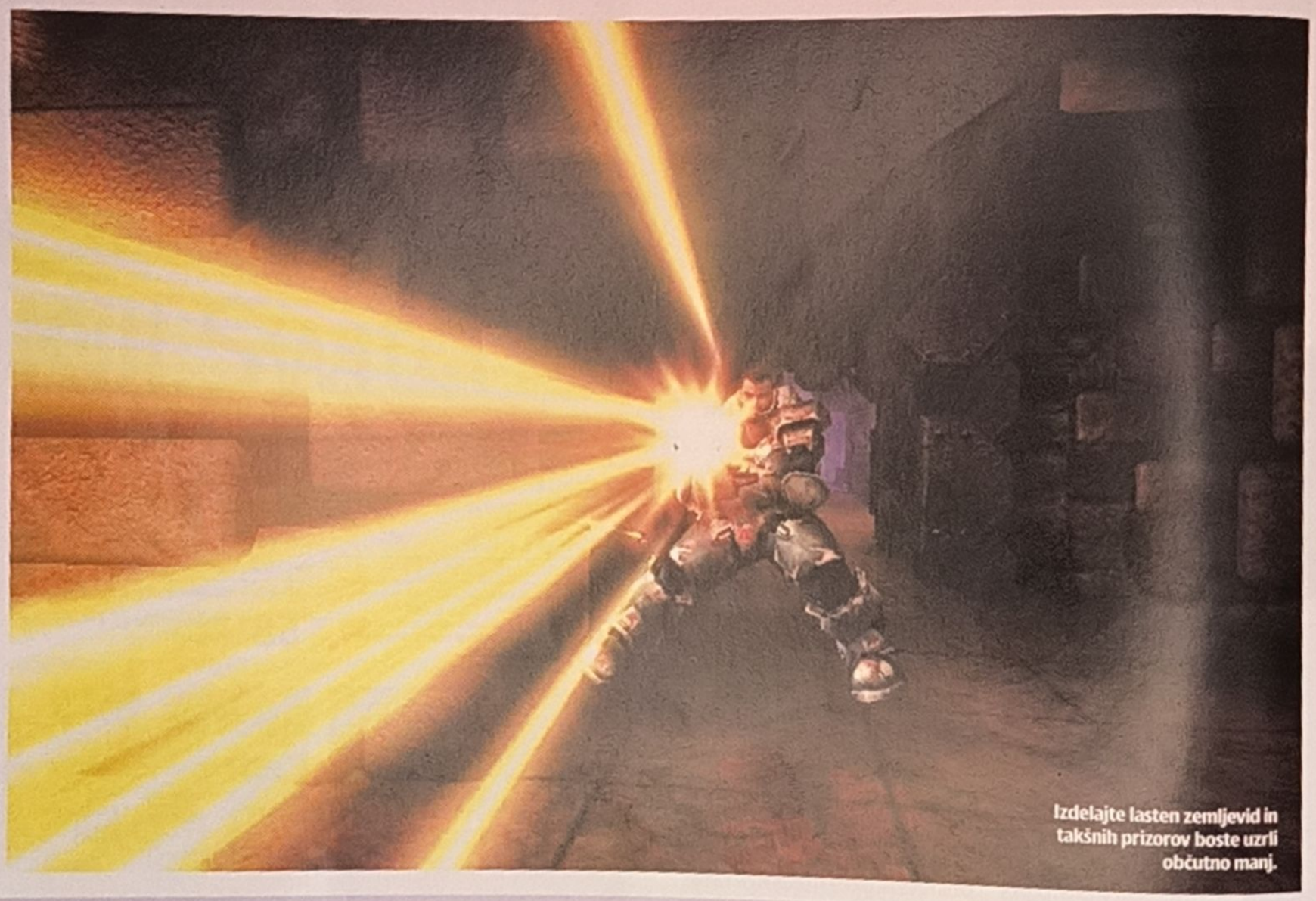
Min 233MHz, 128MB, 8MB 3D kartica
Opt 600MHz, 256MB
Večigralstvo Ni

30% "Kot, da bi živeli v neposredni bližini g. Belcebuba samega. Grozno."

Unreal Tournament 2003

DRUGI DEL

V drugem delu našega tečaja si bomo pogledali statične objekte. In pri tem ne mislimo Gregorjeve lene riti



Izdelajte lasten zemljevid in takšnih prizorov boste uzrli občutno manj.

In potem je bila luč

Usmerite luč v pravo smer.

TOKARA FOREST

1 Dobra osvetlitev je ključna pomena in redko katera stopnja jo dvigne na tak nivo kot Tokara Forest. Bodite pozorni na prelepo svetlobo lantern, učinek dežcev pri teleportih in snope svetlobe, ki sikajo med drevjem. Zamenjajte jih z običajnimi lučmi in vsa atmosfera bo šla po zlu.

ANTALUS

2 Tudi Antalus se dogaja pod milim nebom, a je vzdušje tu precej drugačno. Namesto modrega neba je tu v igri veliko oranžne barve. To in velike količine usmerjene svetlobe pričarajo izgled sončnega zahoda. Preprosto bi se dalo zahod ustvariti tudi samo s teksturami, a končni rezultat ne bi bil tako dramatičen.

ICE TOMB

3 Ice Tomb je primer popolnoma drugačnega pristopa k oblikovanju - uporablja se ena sama barva, raznolikost pa je dosežena zgolj s pomočjo drobnih razlik v teksturiranju. Izrazita svetloba migljа na ledenih kristalih in zmrznjenih hodnikih, zaradi česar je stopnja lepa in igralna.

Prejšnji mesec smo s pomočjo programa Unreal Editor, znanega tudi kot UnrealEd in UED, zgradili najbolj osnovno obliko stopnje: dve sobi, ki ju povezuje hodnik. A že ta preprost primer je pokazal, kako natančno delo je gradnja lastnih stopenj – vsi elementi se morajo skladati, poleg tega pa morajo biti še v pravem merilu, da si igralec ne razbije lobanje na stropu ob vsakem skoku, oziroma, da se ne izgubi kot mravlja v operi. Dobra novica je, da bodo stvari tokrat preprostejše in hkrati bolj profesionalne.

Ogledali si bomo svet statičnih objektov, ki jih je mogoče z nekaj kliki zlepiti in tako sestaviti celotne zemljevide. Tako so oblikovalci *Unreala* prišli do naprednih arhitekturnih oblik, kot so egipčanski kipi, ki se valjajo po marsikateri stopnji, in gladki, zaobljeni prehodi stopnje DM-Lunge ter vse drobne stvari, kot so luči, ventilatorji, bodice in računalniki, ki tako lepo razbijejo dolgočasen hodnik in napolnijo stopnjo. Vsak izmed pripravljenih objektov je popolnoma teksturiran, še vedno odprt za spremembe in ga lahko z lahkoto vržete kamor koli. *UT2003* vam jih ponudi ogromno, poleg tega pa jih lahko neomejeno mnogo

ustvarite tudi sami – če vam seveda ni odveč šariti po samostojnih 3D grafičnih paketih (in se občasno obupano zaletavati z glavo v objekte iz pravega sveta).

Čeprav se bomo v tokratnem vodiču zavoljo preprostosti zadrževali v eni sami sobi, boste imeli dve strani naprej že dovolj znanja, da se lotite veliko večjih stopenj samo z izrezovanjem in postavljanjem

ZGORAJ Poglavitno je, da v svojo stopnjo vnesete specifično vzdušje.

NAJ VAM NE BO ODVEČ ŠARITI PO SAMOSTOJNIH 3D PAKETIH IN SE BO OBČASNO OBUPANO ZALETAVATI Z GLAVO V OBJEKTE

objektov. Pri tem pa ne pozabite, da več kot dodate stvari, več mora *Unreal Tournament* izrisati – obdržite samo tiste stvari, ki jih res potrebujete in končen zemljevid bo precej bolj igralen.

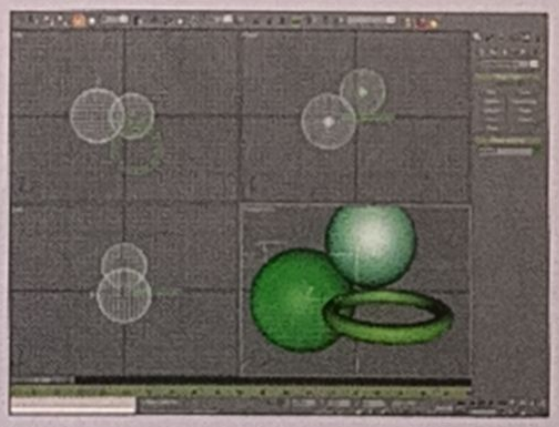
LEVO Naj bo vaš izdelek nekaj posebnega in igralcev vam ne bo manjkalo.

Oblikovanje za drobiž

Izdelovanje modelov za male denarce.

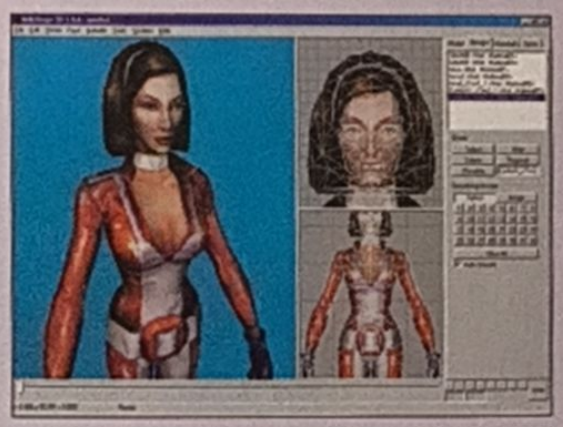
3D PAKETI

1 Na spletu boste našli cel kup programskih paketov za modeliranje v treh dimenzijah, s katerimi lahko ustvarite skrajno preproste modele ali pa celo kompleksne animacije. A ne podcenjujte težavnosti tega početja. Tudi objekti z manjšim številom poligonov vam bodo vzeli veliko časa.



GMAX

2 *GMax* (**www.discreet.com**) je brezplačna različica *3DStudia MAX*, ki se osredotoča predvsem na razvijalce iger. Programa *UnrealEd* sicer ne podpira neposredno, a obstajajo poti okoli te težave. Njegov starejši brat vas bo stal več kot vaš PC, zato se nam *GMax* niti ne sliši tako slabo.

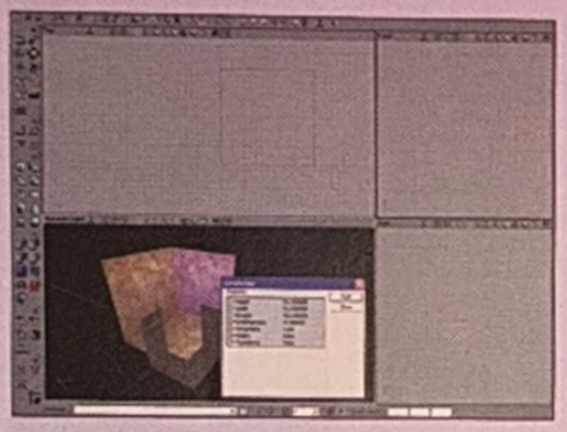


MILKSHAPE 3D

3 *Milkshape 3D* (**www.swissquake.ch/chumbalumsoft/**) je eno najbolj priljubljenih orodij domačih oblikovalcev. Razume se praktično z vsemi znanimi grafičnimi pogoni iger. Verjetno pa ni treba posebej poudarjati, da se pripravite na naporne učne ure, če se nameravate programa resno lotiti.

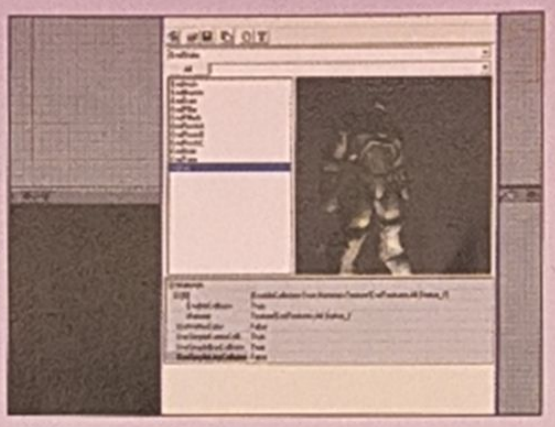
Eksperimentiranje s statičnimi objekti

Saj poznate tisto – na napakah se učimo.



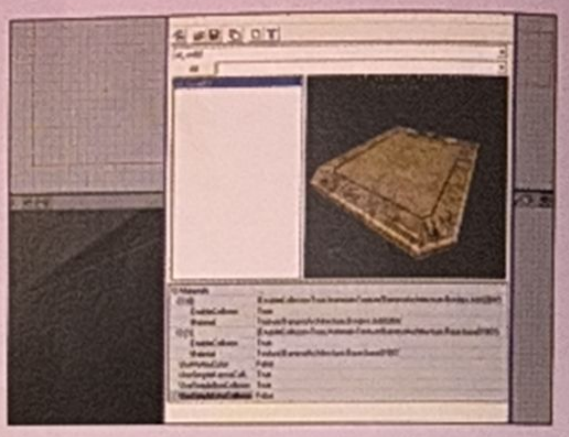
POTEGNITE S ČOPIČEM

1 Na vsaki stopnji v *Unreal Tournament* obstajajo trije osnovni pristopi oblikovanja. Prvi je izrezovanje objektov in sob iz osnovnega bloka, ki smo ga uporabili prejšnji mesec (metoda BSP). To je daleč najpreprostejši način za izdelavo večjih področij. S kombiniranjem osnovnih oblik je mogoče spraviti skupaj precej kompleksne zemljevide, a pazite: bolj kot boste kombinirali, kompleksnejša bo vaša stopnja.



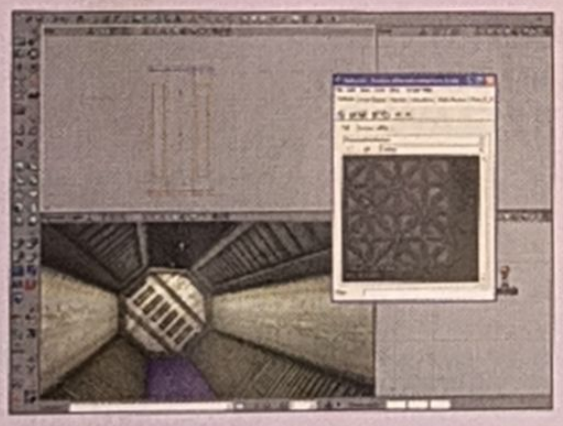
REŠITELJ

2 Vaš rešitelj so statični objekti ("static meshes"). To so popolnoma 3D modeli ustvarjeni v samostojnih paketih, običajno z mogočnim, a apokaliptično dragim *3DStudiom MAX*. Tovrstni programi vam nudijo veliko močnejša orodja za oblikovanje in s tem tudi bolj natančno izdelavo vaših objektov. Njihov največji adut pa je hitrost - statični objekt bo prešprintal takega narejenega z metodo BSP kjer koli in kadar koli.



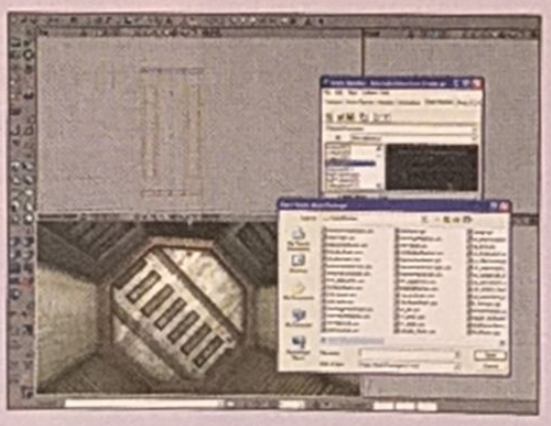
ZLAGANJE

3 Še pomembneje pa je, da lahko statični objekt, ki prebiva v vaši knjižnici zelo preprosto ponovno uporabite. Dovolj je, da tisti popoln balkon ustvarite le enkrat in ga potem preprosto zalepite na vsa mesta, kjer se vam zdi potreben - obdržite vse teksture, ali pa ga naknadno popravite, da se bo prilegal trenutni stopnji. Za razliko od običajnih čopičev, *Unreal* ne zahteva, da se ti objekti popolnoma prilegajo, kar je še dodatna prednost.



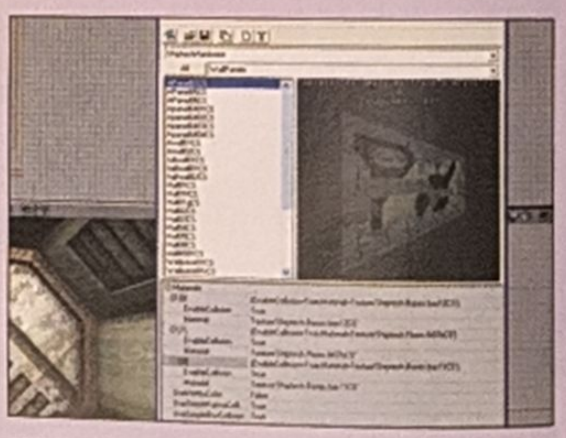
GIGANTSKA CIGARA

4 Naj vam predstavimo sobo, s katero se bomo ukvarjali ta mesec. Ni treba preveriti njenih mer, da bi videli, da je velika, prazna in boleče dolgočasna. Lahko bi sicer šli v večanje števila podrobnosti z dodajanjem novih osnovnih oblik - kakor smo, recimo, zaokrožili oba konca cevi - ali z dodajanjem posebnih učinkov (o tem malo več kasneje), vseeno pa je očitno, da bo potrebno še nekaj več, da bi področje naredili zanimivo.



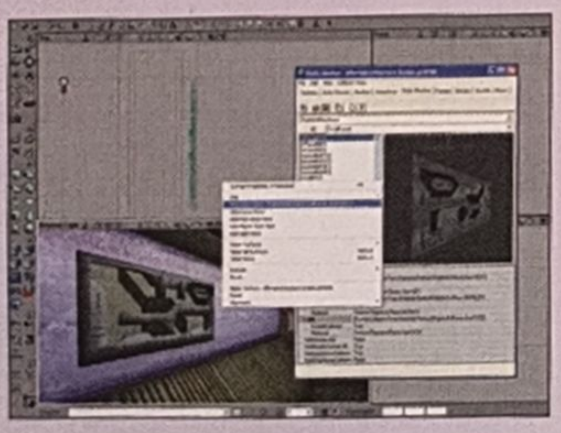
ISKANJE OBLIK

5 Odprite okno **Browser**. Prejšnji mesec smo ga uporabljali za iskanje tekstur, tokrat pa se osredotočamo na jeziček **Static Mesh**. Izberite ga in kliknite **Open**. *Unreal Tournament 2003* je do vrha naložen z objekti, ki jih lahko uporabite, zaenkrat pa izberite **ShipTechHardware**. Ta nudi lepo število kovinskih igračk, ki bodo kot naročene sedle v našo sceno.



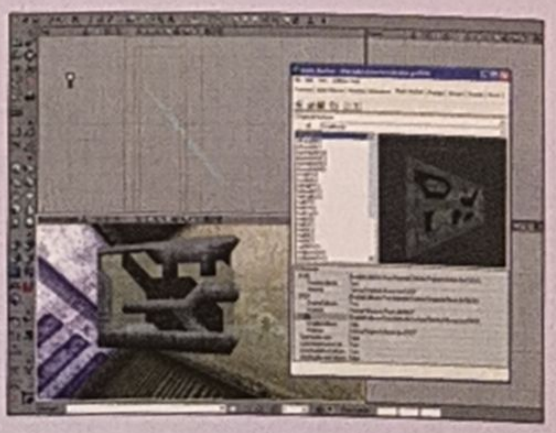
SKUPINSKO

6 Vsi statični objekti so urejeni v skupine, kot so **Pillars** (stebri), **WallPanels** (površine sten) in **Lights** (luči). V majhnem 3D okencu si lahko vsak objekt pred uporabo še ogledate, čeprav bo potrebnega nemalo vrtenja kamere, da bi zadevo dodobra preučili. Globlje v notranjosti se skrivajo ukazi, ki določajo vrsto tekstur in fiziko, ki jo bo objekt upošteval (če sploh).



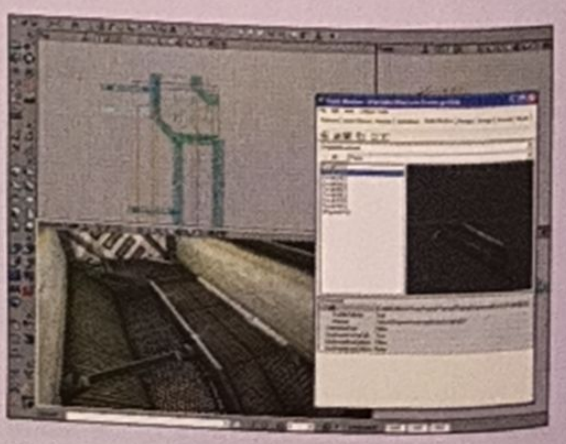
DODAJANJE PODROBNOSTI

7 Da bi dodali statični objekt, pojdite v **Browser**, kliknite z desnim gumbom, kjer ga pač želite imeti in izberite **Add StaticMesh**. Z že znanimi kontrolami ga premaknite, kamor pač želite. Če ne vidite ničesar, je zelo verjetno, da je objekt samo enostranski. Preden ga postavite, ga zavrtite za 180°.



BREZ REZANJA

8 Statični objekt lahko postavite kamor koli. Tako strleč izgled vam na pravem zemljevidu ne bo dosti koristil, pa tudi ne pretirano škodil. Če imate balkon s predolgimi nosilci, ga lahko brez skrbi nabijete skozi steno, ne da bi se *UnrealEd* kakor koli pritoževal. Poskusite nekaj podobnega s čopičem **BSP**, pa boste zagrizli v resne težave.



KLIKNI IN IGRAJ

9 Razen tunela samega je bilo vse na tej sliki skonstruirano s pomočjo zbirke statičnih objektov **Shiptech Hardware**. Tla so zlepljena skupaj brez vidnih šivov - tako običajno teksturiranje kot posebni objekti, kakršne so rešetke, skozi katere lahko gledate. Da bi bil hodnik nekaj posebnega, smo dodali še eno vrsto tal.

Podrobne podrobnosti

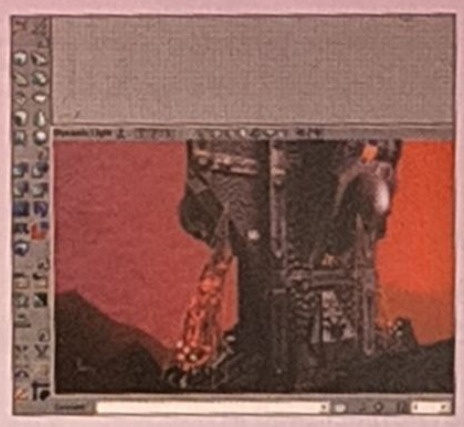
Kar ste začeli, boste tudi končali.

DAN ZA TRENING

10 Na vseh zemljevidih so statični objekti tisti, ki so odgovorni za podrobnosti. Poskusite s standardnimi čopiči ustvariti nekaj tako kompleksnega, kot je ta ograja. Se pa z uporabo objektov dvignete na malo višji nivo kompleksnosti, kot je sestavljanje Lego kock (če ste kdaj, kot mi, iz njih sestavljali deathmatch arene).

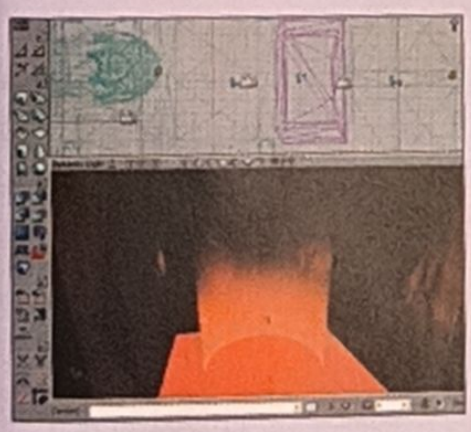
V PEKLU

11 Poglejte tole stopnjo in povejte, kaj najbolj izstopa? Namig: večni ogenj, ki oddaja vročino tisočerih sonc. No, tisto stvar za stolpom mislimo. Da zemljevidi v *Unrealu* niso omejeni le na hodnike, to smo že povedali, a kako ustvariti peklensko lep razgled, kakršen je ta, ne da bi morali vse skupaj zgraditi v veliki sobi?



ZA KULISAMI

12 To pogruntati ni nikakršen problem. Z *UnrealEd* lahko odpremo in raziščemo katero koli stopnjo, ki je bila priložena osnovni igri. Tejle je ime DM-Inferno. Opala, glej, glej, gre za zelo preprost vizualni trik. Dejansko je vse postavljeno v zelo veliko sobo in vse, kar je za hribi, je ena sama velikanska slika.

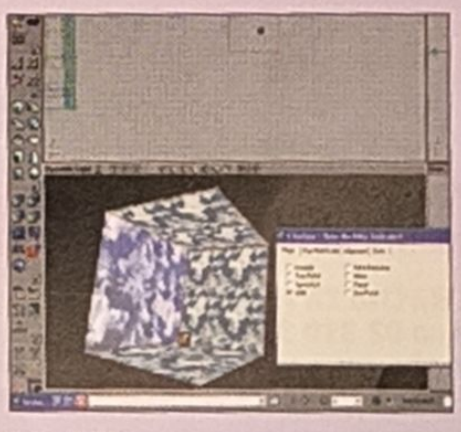


PLAMEN POGUBE

13 Takšnemu ozadju pravimo "skybox", saj gre običajno dejansko za škatlo, na katero je narisano nebo. V praksi lahko ustvarite majhno sobo zunaj glavne stopnje in na sredo nje vržete oznako **SkyZoneInfo**. Tako se bo ta soba samodejno ovila okoli celotnega zemljevida in se temu primerno povečala. Vsebuje lahko celo animacijo (plameni in podobno). Poskusimo še mi...

OKNA 1.0

14 Vrnimo se na naš cigarast hodnik. Medtem ko vas ni bilo, smo mi izbrali vsa dodoča okenca in priklicali okno **Properties** z uporabo desnega gumba. Da bi odprtine uporabili v kombinaciji s "skyboxom", kliknite na možnost **Fake Backdrop**. Učinek tega dejanja se v samem urejevalniku ne vidi, zato je pametno, da na odprtine nalepite neke svetle teksture, da boste poznali njihov namen.



DO NEBES

15 Jasno, ni nujno, da ima "skybox" ravno obliko kocke, je pa običajno tako. Mi smo se zadovoljili z najpreprostejšo rešitvijo - navadno kocko smo izrezali iz večnosti in ji na notranje stene nalepili oblake. Vse stranice označite kot neosvetljene, če se ne želite igračkati s svetlobnimi učinki in se prepričajte, da so teksture poravnane. Če naredite napako, prevara ne bo delovala.

RAZGLED

16 Mi sicer dobro vemo, da je celotna stopnja ena sama tesna cigara, zato pa bo igralec dobil lažen občutek, da je hodnik del veliko večjega sveta. Sam *Unreal* bo pogruntal, kateri del neba je treba izrisati, vaša naloga pa je, da se posvetite izgradnji ostalih delov stopnje, če želite dati igralcu malo več svobode.

VELIK POBEG

17 Z omenjenimi tremi komponentami lahko hitro sestavite praktično kakršno koli stopnjo. Z navadnimi čopiči določite osnovno postavitev, dodajte podrobnosti v obliki statičnih objektov in občutek dovršenosti s "skyboxom". Mi smo zastrli igralčev pogled še z rešetko, ki smo jo kot teksturo vrgli preko okna.

SENČNA STRAN

18 Za konec smo še spremenili osvetljavo v toplo oranžno barvo. Privzeta luč je nekoliko presvetla in preostra. O lučeh bi bilo mogoče še veliko povedati (morda celo bomo), splošno pa velja takole: modra svetloba je najboljša za hladne notranje stopnje, oranžna pa se bolj prilega tam, kjer želite bolj udobno razpoloženje.

ZGODBA IZ OZADJA

Deli stopnje, ki jih igralec ne vidi.

Unreal ne deluje vedno tako, kot si morda predstavlja igralec. Večina statičnih objektov, na primer, nima trdne zunanjosti. V našem vodiču smo postavili na tla platformo, po kateri lahko igralec prosto pleše in skače, nobenega smisla pa nima, da bi se *UT* mučil s preračunavanjem natančnih točk trka (collision detection) pri kakšnih kompleksnih strukturah, kot so kipi. Zavoljo preprostosti okoli teh objektov zarišemo mejni kvader (bounding box) in odslej se bodo vsi trki tega objekta preračunavali kar glede na ta kvader.

Ostali elementi stopnje, kot so recimo UI skripte (pa ne, da ste ugani sami) so priročno zapakirani v simpatične ikonice, kakršna je ta. Jabolka označujejo poti, s pomočjo katerih se boti na stopnjah laže znajdejo, žarnice predstavljajo vire svetlobe, kar ste do sedaj že sami ugotovili, obstaja pa še nekaj oznak, ki si jih boste morali zapomniti: generatorji zvoka, začetne točke igralca in podobno.

Na srečo večina objektov na zemljevidu predstavlja kar sama sebe. Tako boste lažje parkirali lanser raket točno tja, kamor ste želeli, ali pa ponudili pogled na vabljiv nahrbtnik streliva na vrhu hriba. Kar pa zadeva bolj splošne stvari, se splača čim prej naučiti, kaj kateri objekt predstavlja. Bodite brez skrbi, kmalu boste že s kotičkom očesa razločili "bionifle" od "pulse core".

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFORMAT VAM PRINAŠA...

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo igrami
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Pokličite Suzano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1

NAROČILNICA NA PCFORMAT

TRIJE PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO

1. Pokličite Suzano na **02 330 330 1**
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poštnina je naš strošek
3. Pošljite izpolnjen obrazec po faksu na **02 330 331 1**

PODATKI ZA NAROČILO

Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo naročnik prejel, bo junijska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

VAŠI PODATKI

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

_____

Pošta: _____ Poštna številka: _____

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
Št: ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
Velja do: ☐☐☐☐

Podpis: _____ Datum: _____

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

Naslednji mesec ✦ V prodaji 1. junija

ATI R420 - Izčrpen opis

grafične kartice nove generacije!

Supertest predvajalnikov MP3

Rock, rap in klasika... poslušali smo vse, da bi lahko spisali 8-stranski primerjalni test.

Modifikatorska orodja za Half-Life 2 so dostopna že veliko pred izidom igre!

Videli smo Sida...

PIRATES!

Nadeli smo si prevezo čez oči in preizkusili Firaxisovo epsko igro.

PLUS

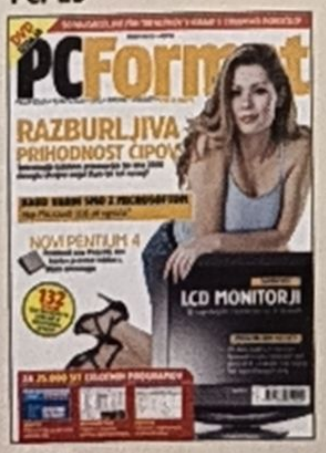
- ToCA Race Driver 2
- Joint Operation2
- in še veliko več...

Kaj ste zamudili

PCF 26

V reviji
Supertest skenerjev >> Opis Far Cry >> Hollywood in igre >> Modularni računalniki >> 25 sekund za vdor v vaš sistem >> Battlefield Vietnam
Na disku
Celoten Data Advisor 5 >> Celoten Propixel2D SE >> Celoten Solid Converter PDF >> Firestarter

PCF 25



V reviji
Supertest LCD monitorjev >> Razburljiva prihodnost čipov >> Novi Pentium 4 >> Najgrozljivejši trenutki v igrah >> Opis Final Fantasy XI
Na disku
Celoten program Recovermyfiles >> Celoten Lightpad >> Far Cry >> Unreal Tournament 2004

PCF 24

V reviji
Oblecite svoj PC >> Najbolj pričakovane igre leta 2004 >> Supertest programske opreme >> Reševanje podatkov >> Linux
Na disku
Celoten Centurion Mail >> Celoten Digital Cookbook >> Deus Ex: Invisible War >> Crazy Taxi 3

PCF 23

V reviji
PC v letu 2004 >> Ali je vaš PC pripravljen na Half-Life 2? >> Intervju s futurologom Ianom Pearsonom >> Maščevanje preko spleta
Na disku
Celoten Cinema 4D >> Celoten Realsoft 4D >> Celoten Pal Evidence Eliminator >> Vega$ Make It Big

PCF 22

V reviji
Windows Longhorn >> 10 igričarskih tehnologij prihodnosti >> Avtomatizirajte dom >> Supertest osnovnih plošč
Na disku
Celoten Turbo CAD 7 >> Celoten Xara Webstyle 2 >> OpenOffice 1.1 (samo DVD) >> Worms 3D

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Suzana) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PC KOT MEDIJSKI CENTER

Spremenite PC v medijski center

PC kot medijski center brez nakupa novega računalnika ali drage programske opreme? Mi ga znamo sestaviti in to znanje smo pripravljeni deliti z vami.

Strojna oprema
Oprema za medijski center.

Zvočna kartica
Z dobro zvočno kartico in zvočniki bo vaš PC ustvaril kvaliteto zvoka, o kateri lahko vaš skromni glasbeni sistem le sanja. Ni vam celo potrebno zapraviti veliko denarja, saj tudi cenovno dostopnejše kartice omogočajo prostorski zvok 5.1, ki je izvrsten za DVD-je in igre.

Zvočniki
Proizvajalci, kot sta Creative in Logitech, ponujajo prostorske zvočnike, ki ustvarijo resnično izjemen zvok, s katerim boste navdušili prijatelje in jezili sosede. Poiščite takšne sisteme, ki bodo zdržale nizke frekvence zvokov iz akcijskih filmov in strelskih iger.

TV kartica
Dokaj spodobno TV kartico lahko danes dobite že za drobiž, z njo pa boste seveda lahko gledali televizijo na PC-ju, snemali priljubljene programe, ne da bi naokoli iskali zaprašene videokasete, celo zaustavili predvajanje TV programa v živo.

Brezžična tipkovnica / miška
Microsoftove in Logitechove brezžične tipkovnice in miške so popolne za nadzor PC-ja iz naslonjača, hkrati pa odlične za to, da se znebite odvečnih kablov. Zgodnji modeli so uporabljali radijsko povezavo, novejši kompleti pa uporabljajo Bluetooth, ki je manj občutljiv na interferenco.

Zapisovalnik CD/DVD
Ustvarjanje lastnih DVD-jev je lažje kot kadar koli doslej, cene zapisovalnikov DVD pa hitro padajo – standarden model lahko dobite že za manj kot 30.000 SIT. Ti pa niso dobri le za filme – z njimi lahko ustvarjate tudi CD-je z glasbo ali izdelujete varnostne kopije podatkov.

Microsoftov Media Center je čudovit koncept – PC, ki deluje kot digitalno vozlišče za glasbo, fotografije in video in katerega lahko uporabljate za ogled televizije ali snemanje videa. Obstaja pa ena težava: operacijskega sistema Media Center ne morete kupiti posebej. Če si ga želite, boste morali istočasno kupiti tudi popolnoma nov PC. Dokaj drzna odločitev zverine iz Redmonda, še posebej ker zmore večina modernih PC-jev vse, kar zmore Media Center PC. Urejate lahko video, snemate televizijske oddaje, organizirate digitalne fotografije ali glasbo MP3 – celo nekateri starejši PC-ji zmorejo vse to z nekaj cenejšimi dodatki.

Sedaj, ko so trdi diski poceni in omogočajo velike kapacitete hranjenja podatkov imajo celo najskromnejši PC-ji prostor za velike zbirke. Vse, kar za to potrebujete, je prava programska oprema – in če je ne bo omogočil Microsoft, jo bomo pač našli drugje. Prebrskali smo namreč celoten splet, pregledali na gigabajte programov in zagrozili Gregorju s "Henryji", kasneje pa celo z "Budi Spencerji", naj sestavi seznam najboljših medijskih programov. In tega boste našli na naslednjih straneh. Ne glede na to, ali potrebujete medijski predvajalnik, urejevalnik zvoka, urejevalnik videa ali distribucijo Linuxa, ki jo lahko naložite s pogona v USB ključu – našli smo najboljše in spisali uporabne vodiče.

> **VEČINA MODERNIH PC-JEV ZMORE VSE, KAR ZMORE MEDIA CENTER PC**

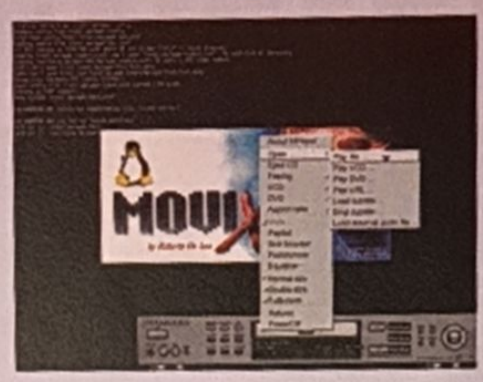
Ena najboljših lastnosti pri ustvarjanju lastnega medijskega centra je svoboda izbire programov. Ali vam *Windows Media Player* ni všeč? Potem preizkusite *WinAmp* – ali *BSPlayer*, ali *CoolPlayer*, ali *ZoomPlayer*. Ne želite se ukvarjati z *Windows Movie Makerjem*? *Movie Edit Pro 2004* imate pred no-

som. Splet je poln kodekov za ogled vsebine filmov DivX v želenem programu, programov za organizacijo datotek z glasbo, zapisovanje DVD-jev in popravljanje okvarjenih datotek. Tovrstne programe vam tudi redno serviramo na *PCFormatovih* diskih.

Na naslednjih straneh vas bomo popeljali po najboljših brezplačnih programih iz te kategorije, še posebej pa se bomo posvetili programu za urejanje videa *Movie Edit Pro 2004*. To je program, ki lahko spremeni vaš PC v močno orodje za urejanje videa, ob preprosti uporabi za začetnike pa vam ponuja celo nekatere napredne funkcije, ki bodo zadovoljile tudi zahtevnejše režiserje. Na *PC Formatovi* spletni strani (**www.pcformatslo.net**) boste našli 30-dnevno preizkusno različico programa *Movie Edit Pro 2004*. Uživajte!

MALO O LINUXU

Čeprav je večina tega besedila namenjena Windows, naj navdušenci nad operacijskim sistemom Linuxom ne bodo razočarani. Tudi za njih obstaja odlična medijska rešitev. Reče se ji *MoviX*, gre pa za prefinjen izbor distribucij Linuxa, ki spremenijo PC v medijski center. Na voljo so tri različice: *eMoviX*, ki ga kopirate na CD z avdio in video posnetki; *MoviX*, ki se zažene s CD-ja in podpira DVD, VCD-je, avdio/video datoteke, internetni radio in TV; in *MoviX²*, malce drugačno različico *MoviX*-a. Oba, *MoviX* in *MoviX²*, lahko zaženete s trdega diska, CD-ja, pomnilniške kartice CompactFlash in celo USB ključa. Program lahko brezplačno snamete s strani http://movix.sourceforge.net.



Sistem *MoviX* se zažene s CD-ja in v trenutku spremeni PC v pravi medijski center.

Kodeki

Zakaj nekatere video datoteke delujejo – in zakaj nekatere ne.

Čeprav se na internetu nahaja ogromno video datotek AVI, to ni format s kompresiranim videom. Pravzaprav je le ohišje za ostale vrste datotek – Windows Media, DivX in tako naprej. Če ste že kdaj naložili datoteko AVI in spoznali, da ne dela, je to najverjetneje zaradi manjkajočega kodeka. Kodek (krajše ime za kompresor/dekompresor) je filter, ki omogoča programu za predvajanje videa razumevanje različnih vrst datotek. Če si želite, na primer, ogledati ali ustvariti film DivX, boste morali namestiti kodek DivX. Večino kodekov boste našli na naši spletni strani.

Šesterica najboljših

Šest nepogrešljivih aplikacij, ki bi jih morali imeti v svoji zbirki multimedijskih programov.

DivX Player
Če nimate DivX, si boste le s težavo ogledali kak film spodobne kvalitete. Danes že vsi uporabljajo DivX, brezplačen predvajalnik (s kodekom za *Windows Media Player*) pa boste našli na uradni spletni strani **www.divx.com**.

DeepBurner
DeepBurner je izjemno preprost za uporabo, a kljub temu omogoča veliko naprednih funkcij in ponuja veliko moči. Ustvarite lahko glasbene CD-je, podatkovne CD-je, tudi podatkovne DVD-je, nadzirate napredne funkcije in tiskate nalepke za diske.
www.deepburner.com

The GodFather
Zelo lahko je izgubiti nadzor nad glasbeno zbirko, še posebej v primeru etiketiranja posnetkov. *The GodFather* je orodje, ki pregleda vaše mape z datotekami MP3 in predlaga nova imena. Prav tako omogoča ustvarjanje seznamov, dekodiranja MP3 in nalaganje informacij o skladbah. **http://users.otenet.gr/~jtcliper/tgf**

Ogg Vorbis DirectShow Filter
Ogg Vorbis omogoča boljšo kvaliteto zvoka kot MP3, vendar ne vsebuje tehnologije proti kopiranju. Format postaja zelo priljubljen, z namestitvijo tega filtra pa boste lahko predvajali datoteke Ogg v *Windows Media Playerju*.
http://tobias.everwicked.com

Freevo
Freevo je sistem domačega kina z odprto kodo, ki spremeni vaš PC v digitalni video snemalnik. Temelji na operacijskem sistemu Linux, deluje pa na vseh klasičnih PC-jih in podpira vse večje grafične in zvočne kartice ter kartice za zajem videa.
http://freevo.sourceforge.net

VLC Media Player
Če iščete alternativo Microsoftovemu *Windows Media Playerju*, je *VLC* pravšnji za vas. Ta prenosni predvajalnik videa podpira vse znane formate, med temi MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX in avdio formate, kot sta MP3 in Ogg Vorbis.
www.videolan.org/vlc

MOVIE EDIT PRO 2004

Bodite kot Steven Spielberg, in ustvarite filme WMV z *Movie Edit*.

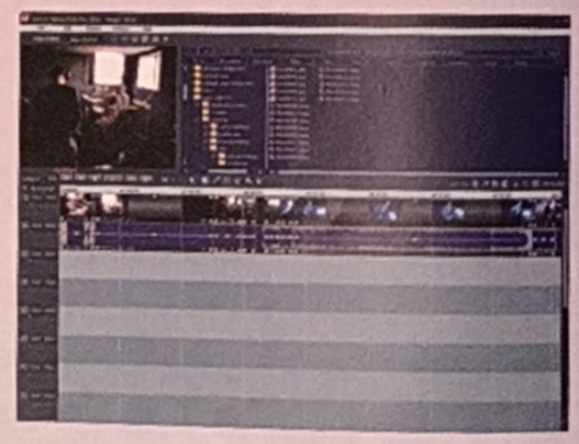
U stvarjanje lastnih filmov ni bilo nikoli lažje. Cene video kamer naglo padajo, danes pa lahko posnamete kratke filme v kvaliteti VGA celo z digitalnim fotoaparatom. Kombinirajte te naprave s spodobnim PC-jem, in imeli boste vse potrebno za ustvarjanje, urejanje in objavljanje videa. Ko posnamete film, potrebujete še dve stvari: strojno opremo za prenos videa s kamere na PC in programsko opremo, ki bo poskrbela za urejanje. Strojna oprema je odvisna od vrste video kamere. Če uporabljate analogno kamero, boste potrebovali kartico za zajem videa, večina digitalnih videokamer pa za prenos uporablja USB ali FireWire. Po prenosu posnetka lahko s programom, kot je *Movie Edit Pro 2004*, kombinirate posnetke, dodajate posebne učinke, odstranite nepotrebne dele in dodate naslov in podnapise. Ko ste ustvarili umetnino, jo lahko prenesete na splet, jo delite preko *KaZaA* ali shranite na CD. Kot boste videli v vodičih po urejanju videa, je celoten proces mačji kašelj – *Movie Edit Pro 2004* pa vključuje celo nekatere presenetljivo močne funkcije. Ne glede na to, ali potrebujete nekaj za urejanje domačih filmov ali želite posneti naslednjo *Vojno zvezd* v vaši garaži – *Movie Edit Pro 2004* pozna rešitev.

Movie Edit Pro 2004

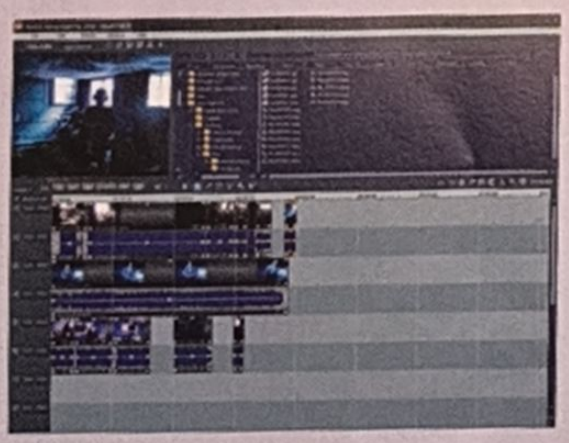
S tem urejevalnikom bo spajanje vaših posnetkov preprosto kot zalivanje rožic.

1 V spodnji polovici zaslona boste našli potek vašega filma; zgoraj levo je video monitor; spodaj desno pa je brskalnik po datotekah in učinkih. Kliknite na **Drives** za lokacijo mape s posnetki.

2 Kliknite na video datoteko in dobili boste predogled v oknu z videom. Za dodajanje poljubnih posnetkov v film te preprosto povlecite iz brskalnika v spodnjo polovico zaslona.



3 Na sredini desne strani zaslona je gumb **Timeline**. Kliknite nanj in nadaljujte s prenosom datotek; sedaj bo vsak posnetek prikazan ločeno kot slika in kot zvočna datoteka.



4 Če želite preklapljati med različnimi posnetki, jih povlecite na posamezne sledi v časovni premici. Naš primer kaže bobnarja na prvi, kitarista na drugi sledi in tako naprej.

5 Nadaljujte z vlečenjem posnetkov iz brskalnika na časovno premico dokler ne prenesete vseh. Če kliknete na **Play**, boste videli le prvi posnetek – za zdaj se s tem ne obremenjujte.

6 Za ogled vseh datotek brez podrobnega pogleda pritisnite **[Shift] + [B]**. S tem boste optimizirali pogled na časovno premico in videli strukturo celotnega filma.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

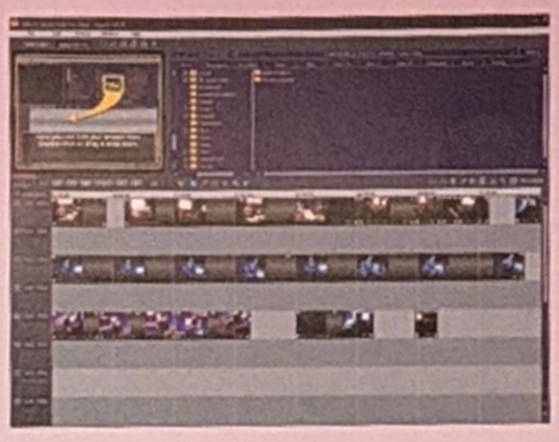
Movie Edit Pro 2004 nadaljevanje

Naredite prehode med posnetki za največji učinek.

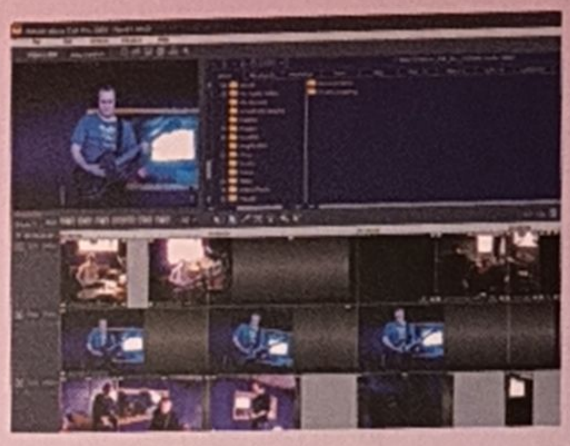
NASVET

Za urejanje videa potrebujete veliko prostora na trdem disku in veliko pomnilnika. Ne upoštevajte minimalnih sistemskih zahtev za program in se ravnajte raje po priporočenih specifikacijah. Če vaš PC ne izpolnjuje slednjih, bo urejanje videa zamuden in zapleten proces.

1 Vsi vaši posnetki vsebujejo tudi zvok, kar je lahko moteče. Če želite zaustaviti predvajanje zvoka, kliknite na **Mute** na levi strani sledi. Po izbiri ti postanejo modri.

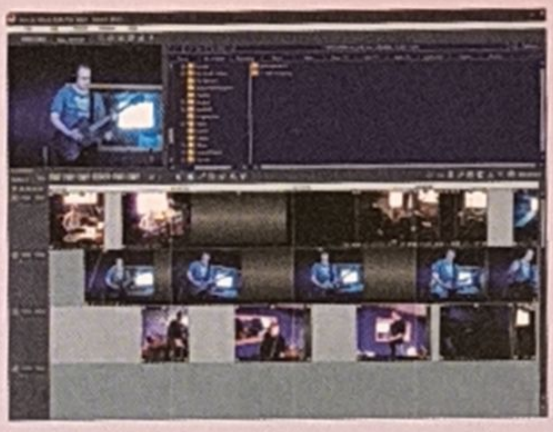


2 Če želite popolnoma odstraniti zvok, kliknite na vsak posnetek in nato na ikono **Ungroup** (na desni strani zaslona nad časovno premico). Sedaj lahko izberete in izbrišete zvočni del.

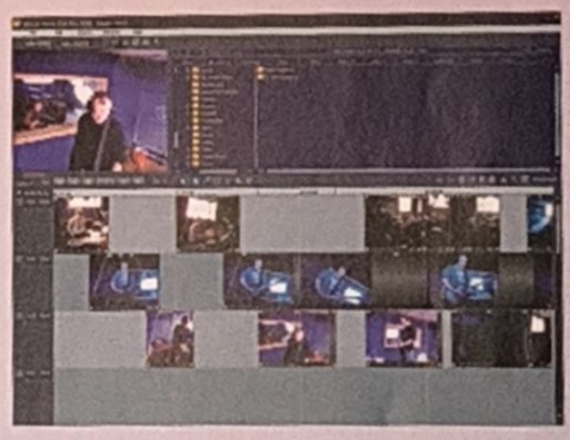


3 Ko odstranite zvok, vam ostane nekaj praznih sledi. Poenostavite situacijo in povlecite posnetke na prazne sledi, da vam ne bo treba kar naprej brskati po časovni premici.

4 Dolge posnetke lahko najenostavneje razdelite tako, da jih izberete in povlečete rdečo oznako na levi na mesto reza, nato pa z miško kliknete na ikono s škarjami pod oknom za video.



5 Kliknite na posnetek in v kotih boste videli točke nadzora. Za postopno izginjanje (fade out) posnetka povlecite vrhnjo desno označbo na levo. Prehod lahko izvedete tudi na obraten način.



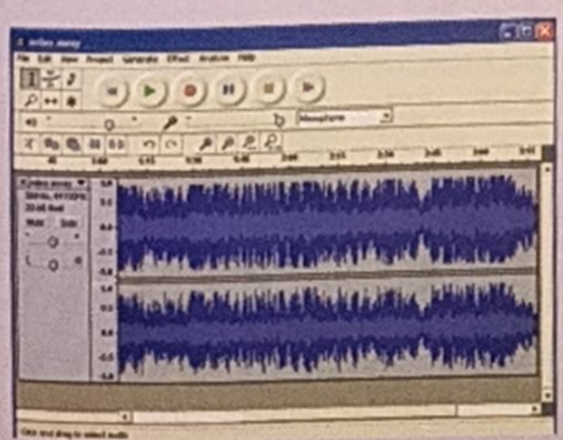
6 Dodajte toliko izginjanja posnetka, kolikor želite. Tukaj delamo prehod iz prve v drugo sled, nato v tretjo sled in nazaj. S klikom na **Play** si lahko ogledate končne rezultate.

Audacity http://audacity.sourceforge.net

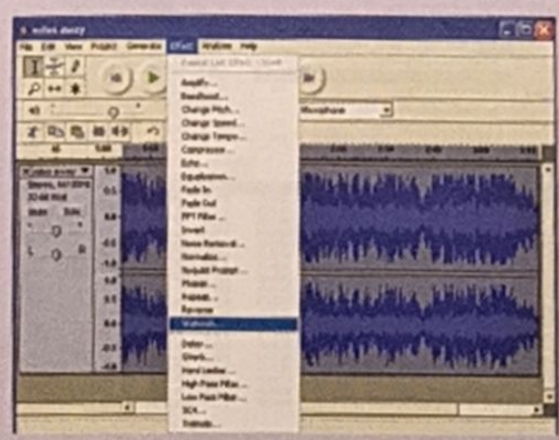
Popravite zvočne datoteke s tem izvrstnim urejevalnikom.

NASVET

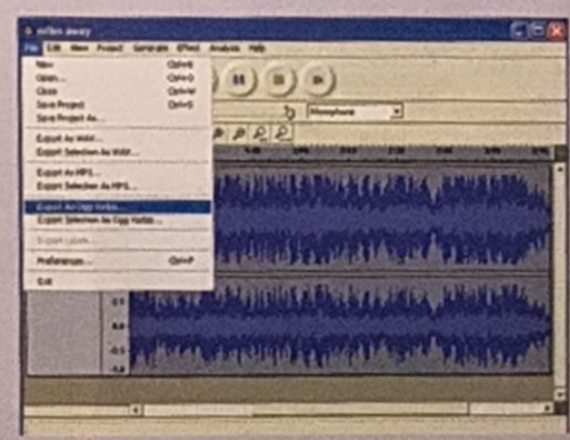
Za izgradnjo velike glasbene ali video zbirke ne potrebujete veliko časa – vendar lahko napaka na disku izbriše vse. Premislite o zapisovalniku DVD, da lahko ustvarite varnostne kopije vaše zbirke. Tako zapisovalniki kot nosilci so postali cenovno zelo dostopni.



1 *Audacity* ponuja vsa orodja, potrebna za snemanje, urejanje in popravljanje zvočnih datotek, zraven pa ponuja še vrsto posebnih učinkov profesionalne kvalitete in podpira vse popularne formate. Pa še hiter je!



2 Dodajanje učinkov je preprosto, saj jih le označite in kliknete na meni **Effect**. Tukaj boste našli **bass boost**, uravnavanje zvoka, izginjanje in celo učinek **wah-wah**. **Edit→Undo** odstrani učinek.



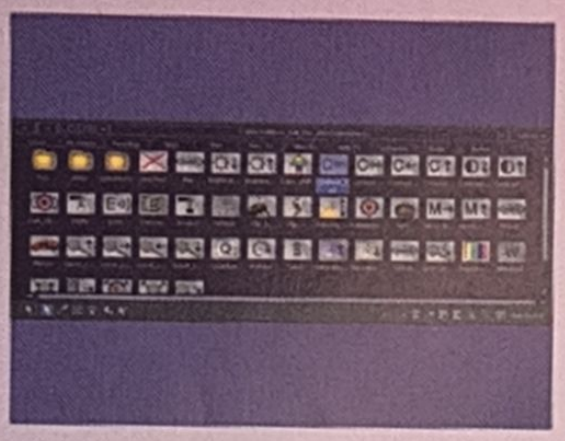
3 Pretvorite posnetek v format **WAV, MP3 ali Ogg Vorbis**; izberite celoten posnetek ali le del. Vsaka možnost pretvorbe ponuja popoln nadzor nad bitno hitrostjo in ostalimi ključnimi nastavitvami.

Movie Edit Pro 2004 nadaljevanje

Dodajte elegantne učinke in pripravite video za premiero.

NASVET

Brezplačna različica programa *DivX Pro* bo namestila tudi nekaj spywara. Za slabe štiri tisočake si lahko omislite čisto različico ali pa potrošite 9 tisočakov za *Dr. DivX*, ki obvlada še pretvorbo v format DivX in snemanje na CD.



1 Dodajanje posebnih učinkov je preprosto: kliknite na **Video FX** v brskalniku po datotekah, izberite učinek in ga povlecite na želen posnetek.

2 Tukaj smo nanesli učinek **Contour** na nekaj posnetkov in spremenili zvezde v risbe. Verjetno bo nanos učinka izbrisal izginotje na koncu posnetka; če se to zgodi, ga ustvarite ponovno.

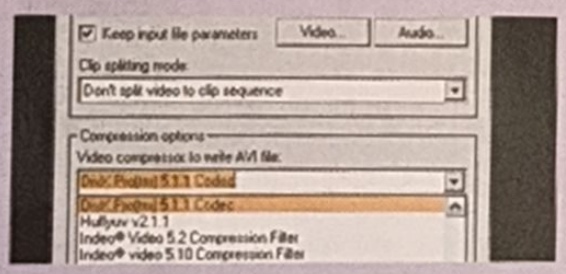
3 Za naslednji korak imejte nameščen kodek DivX; če ga še niste namestili, shranite vaše delo, zaprite *Movie Edit 2004* in namestite kodek iz diska. Sedaj zaženite *STOIK Video Converter*.

STOIK Video Converter www.stoik.com

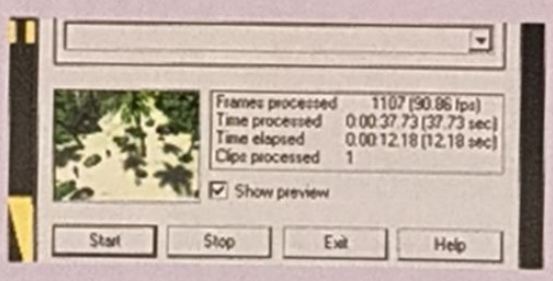
Pretvorba vaše mojstrovine v format DivX.

NASVET

DivX ni edini spodoben kodek, ki je na voljo – poskusite eksperimentirati z XVID ali WMV, ki ponujata različno kvaliteto in velikost datotek. Tudi MP3 ni edina izbira – mi radi uporabljamo tudi precej učinkovit kodek Ogg Vorbis.



4 Kliknite na **File→Input File** in izberite vir videa. Kliknite na **Video Compressor to write AVI file** pod možnostmi kompresije in izberite kodek **DivX 5.1.1.**



5 Izbrati morate tudi avdio kodek – priporočamo **MPEG Layer-3 – MP3** za vse, ki se neradi ubadate z dolgimi nazivi. Nato kliknite na **Start** na dnu zaslona in pričeli boste s pretvorbo datoteke. To lahko traja.

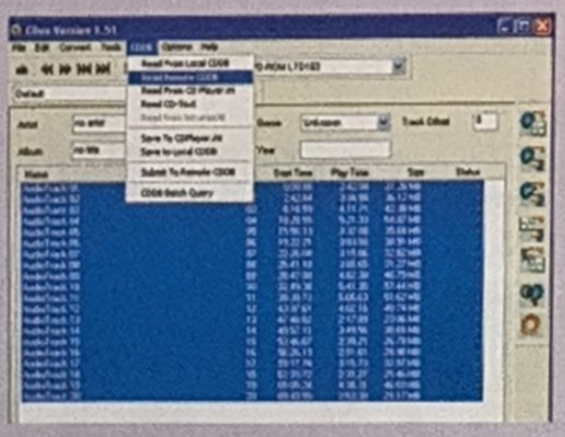
6 Če želite lahko privzeti profil v možnostih DivX spremenite (pojdite na **Advanced** v meniju za kompresijo videa) in optimizirajte video za določene naprave, kot je dlančnik ali za filme visoke ločljivosti.

Cdex http://cdexos.sourceforge.net

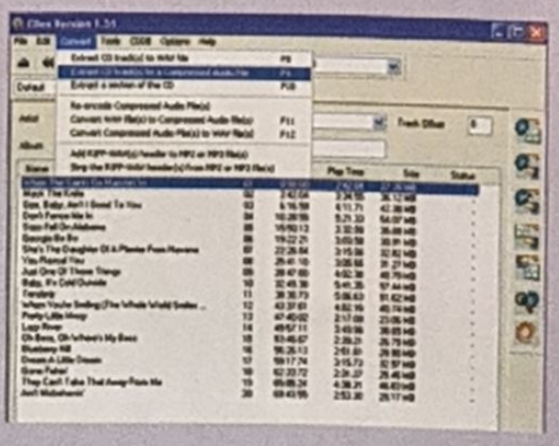
CDex ponuja močne funkcije za pretvorbo CD-jev.

NASVET

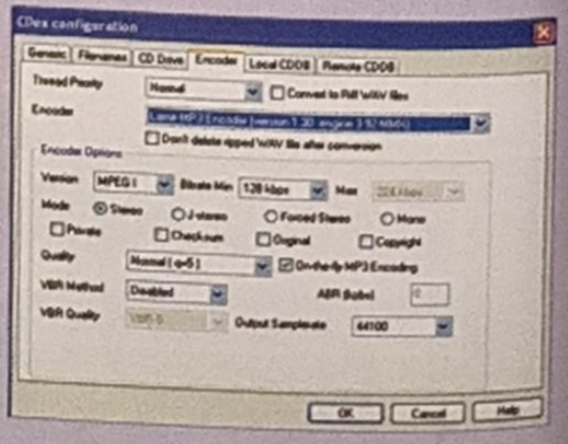
Razen če ne delate glasbe MP3 za druge, da si jo naložijo iz interneta, ni potrebno žrtvovati kvalitete zvoka. Razlika v velikosti datoteke pri 128Kbps MP3 in 160Kbps ni dramatična, je pa zato velika razlika v kvaliteti zvoka.



1 Ko poženete *CDex*, ta samodejno pregleda pogone CD in išče glasbo. Kliknite na **CDDB→Read Remote CDDB** in prenesite informacije o skladbah z interneta: nekateri strežniki CDDB zahtevajo vaš elektronski naslov.



2 Po prenosu informacij lahko preko menija **Convert** izločite zvok in ga shranite kot datoteko WAV ali kompresiran format MP3.



3 Cogovorno okno za konfiguracijo *CDex* (**Options→Settings**) je polno naprednih možnosti. Določite lahko program za pretvorbo in nastavite kvaliteto, način in druge možnosti.

2004 GT Wireless Edition

8IPE1000 Pro2-W

- FSB 800
- Dual DDR 400
- Serial ATA
- IEEE 802.11b Wireless LAN

Special Design for Intel® Pentium® 4 Platform

FSB 800 AGP 8X Dual DDR 400 SERIAL ATA

P4 Titan™ series *2004 GT Edition*

GA-8IPE1000 Pro2-W Intel® 865PE/ ICH5 Chipset

- Brezžična LAN mrežna kartica z vključeno programsko dostopno točko (AP)
- Podpira 800MHz FSB Pentium® 4 procesor s HT tehnologijo
- Nova generacija Dual Channel DDR400 arhitekture
- Vgrajen Serial-ATA vmesnik
- Vgrajen T.I. IEEE1394 vmesnik
- Vgrajen Intel® PRO/1000 CT mrežni vmesnik
- Gigabyte patentirana DualBIOS™ tehnologija

ATA133 RAID | Gigabit Lan | IEEE1394 | USB 2.0 | DualBIOS™ | 6-Channel Audio | EasyTune™ 4 | Q-Flash™ | @BIOS™

CIA MIB

GN-WBZB-M

3D Cooler-Pro GH-PCU21-VG

Hladen
- Osrednji puhalnik
- 360° hladilna oblika
- Dvojni vhod zraka od zgoraj/spodaj

Tih
- PCB za nadzor hitrosti in zvoka hladilnika
- Zunanji nadzor nad hitrostjo (primerno tako za 3.5" sprednjo ploščo kot tudi za PCI režo)

Lahek
- Votle hladilne reže z vgrajenimi 4-smernimi hladilnimi cevmi
- Skupna teža le 430g

Privlačen
- Edinstvena zasnova hladilnika
- Privlačen LED svetlobni prikazovalnik

Universal
- Pripravljen za vgradnjo na Intel® Pentium® 4 in AMD Athlon™ 64 / Athlon™ XP procesorje

For more information, please call our dealers:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: +386(0)1/5896 226 e-mail: prodaja@jae.si
fax: +386(0)1/5896 210 splet: http://www.jae.si

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Dlančniki, kaj? Čemu sploh služijo? No, z nekaj prepričevanja lahko počnejo mnogo stvari, zato smo zavihteli pisala in vam jih predstavili.

Preobrazba DLANČNIKA

Dlančniki so neuporabni. Priznajmo si - vbadanje plastičnega pisala v štiri-palčni zaslon ni ravno primeren način za organizacijo. Zakaj bi si torej sploh želeli kaj takega? No, kot je član uredništva *PCF* pred kratkim ugotovil, so dlančniki res "kot bi imel v žepu miniaturen računalnik". Hitro se učijo, ti naši pisci. Prava zabava z dlančniki pa ne izvira iz dejstva, da vas znajo opomniti, da imate ob treh pregled debelega črevesa, temveč da jih lahko uporabljate, kot bi uporabljali namizni računalnik - nameščate lahko programe, jih modificirate, nadgrajujete in iščete vedno nove in bolj neverjetne načine uporabe. In prav zato imamo tako radi dlačnike - no, vsaj Pocket PC-je. Dlančniki Palm jih v organizacijskih sposobnostih sicer prekosijo na celi črti, jih je pa teže prilagajati in so nekoliko prešibki za naše potrebe. Tukaj vam torej predstavljamo nekaj naših najljubših načinov za prilagajanje in splošno preobrazbo dlančnika.

PREDVAJANJE GLASBE/FILMOV

To je Glavni Razlog Za Navdušenje, če imate dlančnik. Ker Microsoft Portable Media Centra (s strašnim sistemom upravljanja z digitalnimi pravicami) ne bo izdal pred koncem leta, smo bili prisiljeni poiskati bližnjico, da bi dosegli svoje sanje. Vse, kar potrebujete, je Pocket PC - idealno je, če na njem teče Windows Mobile 2003, ker podpora za filme za Pocket PC 2002, prejšnji operacijski sistem, ni ravno najboljša - in seveda zajetno pomnilniško kartico, na primer 512Mb ali 1Gb SD/CF ali 2Gb oziroma 4Gb MicroDrive.

Kartice MicroDrive lahko uporabljate v vseh dlančnikih, ki imajo režo CF, najcenejši način, da se dokopljete 4Gb kartice pa je, da kupite Creativov MuVo2, ga odprete in njegov pogon uporabite v dlančniku. Nato uporabite aplikacijo, imenovano Storage Tools, **www.softwinter.com/storagetools.html**, (demonstracijska različica je na disku), da pogon formatirate in preverite, če nima napak. Seveda boste s tem izgubili garancijo za predvajalnik MuVo2, kar pomeni, da se lahko poslovite tako od predvajalnika, kot tudi od pogona, če se kaj zalomi. Ne pozabite tudi, da je hitrost branja MicroDriva precej nižja od hitrosti branja kartic SD ali CD. Te hitrosti sicer zadostujejo za predvajanje glasbe, predvajanje filmov pa vam bo znalo povzročati kar nekaj preglavic. Če uporabljate tak pogon, vam priporočamo, da video prekodirate v najnižjo kvaliteto, ki jo še prenesete.

Za ta vodič smo uporabili simpatičen dlančnik Dell Axim X5, poceni in učinkovit dlančnik, ki ima soliden 300MHz procesor Intel X-Scale, Windows Mobile 2003, privlačno priključno postajo z vgrajenim polnilnikom za baterije in, kar je najpomembnejše, razširitveni mesti tako za kartice SD/MMC, kot tudi za CF/MicroDrive, zato shranjevanje podatkov ni problem.

Najboljši program za predvajanje filmov na dlančnikih ta hip je PocketMVP, **www.wincesoft.de/html/pocket_divx.html**, ki zna predvajati formate DivX, OpenDivX, AVI in MPEG-1. Preizkusite ga z nekaj posebej kodiranih napovednikov za filme na **www.pocketmatrix.com**.

Napovedniki za filme pa niso bog ve kakšna zabava, zato je seveda potrebno prekodirati lastne filme na velikost in format, ki ga bo dlančnik lahko predvajal. Seveda pa ne gre brez hitrega vodiča po tem opravilu:

ZA BOLJŠI DLANČNIK

Prekodirajte filme, da jih bo vaš dlančnik s ponosom predvajal...

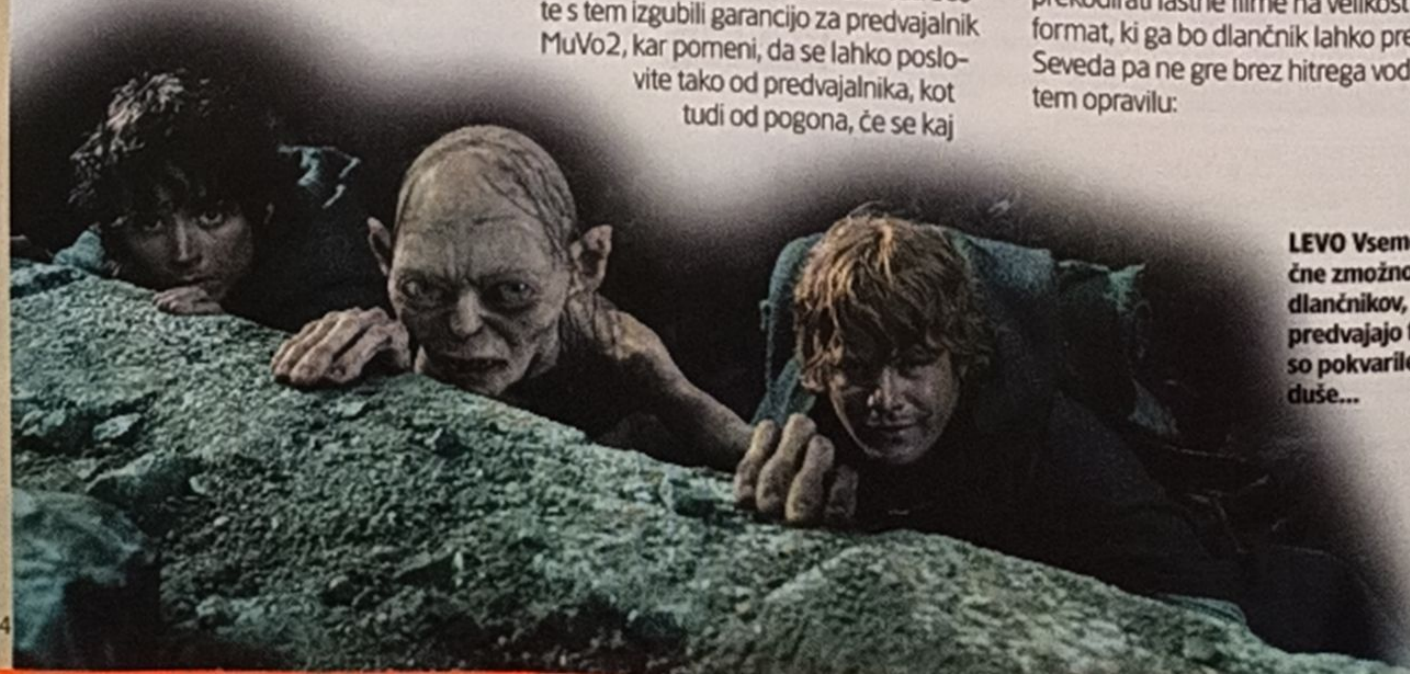
1 Potrebujete kodek *DivX* (**www.divx.com**), po možnosti različico Pro. Odločite se lahko za brezplačno različico, polno spywara ali kupite čisto. Potrebujete še *VirtualDub* **www.virtualdub.org**

2 V *VirtualDubu* odprite datoteko, ki jo želite prekodirati. V meniju **Audio** izberite **Full processing mode**, pod **Conversion** pa izberite vzorčenje pri 22050Hz in Mono pri izbiri kanalov. Kliknite na OK in izberite **Compression** iz menija **Audio**. Na levi izberite MPEG Layer-3, na desni pa 24kBit/s, 22,050Hz, Mono.

3 V meniju Video izberite **Full processing** mode. **Izberite Video→Filters**, kliknite na **Add** in izberite **Resize**. Nastavite širino slike na 320, višino pa na 240, pod **Filter Mode** pa izberite Bicubic. Nato dodajte še filter **Rotate** in kliknite na **OK**, da sliko zavrtite za 90 stopinj v levo.

4 Ponovno pojdite v meni **Video** in izberite **Frame Rate**. To vrednost nastavite med 15 in 20 slikami v sekundi, glede na zmogljivost vašega dlančnika, označite pa še možnost **Process every other frame**. V meniju **Video** sedaj izberite **Compression**. Izberite kodek **DivX Pro 5.11** na levi, nato pa na desni kliknite na gumb **Configure**. V naslednjem zaslonu naložite profil **Portable**, v okvirček **Bitrate** pa vnesite vrednost 250.

5 V meniju **File** izberite **Save as AVI**. Kmalu boste imeli primerno velik in oblikovan DivX AVI, ki ga lahko kopirate na pomnilniško kartico vašega dlančnika in predvajate preko PocketMVP.



LEVO Vsemogočne zmožnosti dlančnikov, da predvajajo filme, so pokvarile še tri duše...

© Image.net

NAVIJANJE

Ali se vaš PocketPC šibi pod težo teh zabavnih filmov in iger? No, potem pa naredite z njim točno to, kar bi naredili s starajočim se namiznim računalnikom – navijte ga. Ker Intelovi procesorji X-Scale, ki poganjajo večino novih dlančnikov, delujejo pri izjemno nizkih temperaturah, je navijanje izjemno enostavno. Našega Della Axima X5 smo popeljali celo do 500MHz, kar seveda pomeni, da lahko s tem prihranite kar nekaj denarja, ker vam ne bo potrebno kupovati novejše naprave. Programska oprema, ki smo jo uporabili, je Pocket *Hack Master*, katere snovalci zatrjujejo, da jim je uspelo naviti procesor v dlančniku vse do 1 GHz...

Pocket Hack Master, **www.pocketgear.com/software_detail.asp?id=7258&associateid=373**, je najzmogljivejša in najbolj prilagodljiva aplikacija za navijanje Pocket PC-jev ta hip. Če potrebujete hitro in brezplačno rešitev, preizkusite tudi programa *Speed Stepper* in *Turbo Tray*s **http://elevatedstudios.com/pocket**. Z njima vam sicer ne bo uspelo znatno spremeniti hitrosti in pomnilniških možnosti, smo pa z njuno pomočjo našega 300MHz Axima X5 brez težav spravili do 400 MHz. Vsa ta orodja za navijanje delujejo tako v PocketPC 2002, kot tudi v Windows Mobile 2003.

IGRE

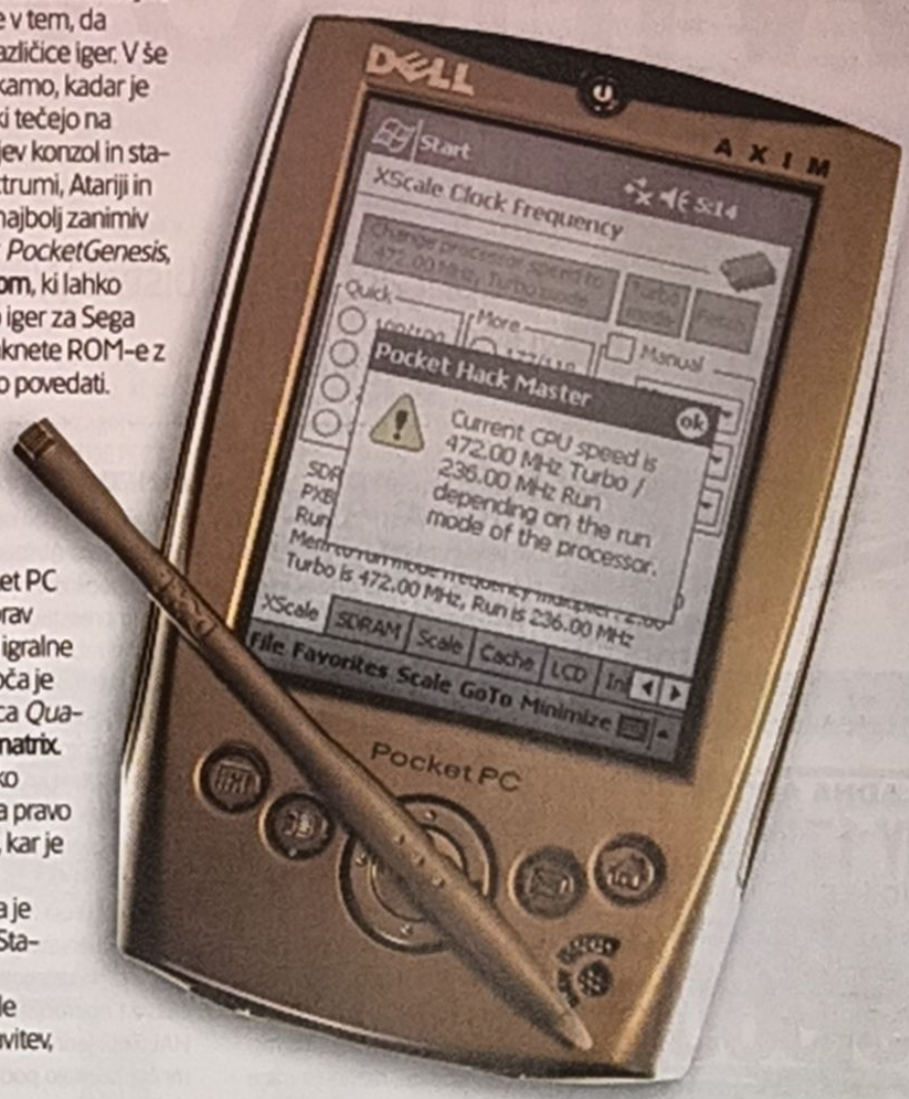
Na tem mestu moramo ponovno omeniti *SCUMMVM*, saj gre za briljanten program, ki so ga v zadnjem času doletele nekatere zanimive spremembe. Prva je ta, da sta bili dve klasični pustolovski igri – *Beneath a Steel Sky*, ki jo je razvila legendarna britanska ekipa Revolution Studios, in *The Flight of the Amazon Queen* – izdani kot freeware, za kar gre največja zasluga prav *SCUMMVM* oziroma različici za Pocket PC-je: **www.scummvm.org**.

SCUMMVM je zasnovan za poganjanje starih Lucas Artsovih pustolovščin, kot so serija *Monkey Island*, *Sam & Max Hit the Road*, *Day of the Tentacle* in, eh, *The Dig*. Pred kratkim so ga priredili, da podpira tudi igre drugih razvijalcev, kot so *Simon the Sorcerer* in *Broken Sword*. Vse te igre so odlične za majhne, na dotik občutljive zaslone – edina težava je v tem, da potrebujete originalne različice iger. V še bolj motne vode zakorakamo, kadar je govora o lastništvu iger, ki tečejo na najrazličnejših emulatorjev konzol in starejših računalnikov. Spectrumi, Atariji in drugi so dobro podprti, najbolj zanimiv emulator pa je vsekakor *PocketGenesis*, **www.podketemulator.com**, ki lahko uspešno poganja večino iger za Sega Megadrive. Kje lahko staknete ROM-e z igrami, vam pa ne znamo povedati. Vse, kar vam lahko povemo je: *Sonic the Hedgehog* in *Street Fighter* II na vašem dlančniku. Ah, seveda. Emulator SNES za Pocket PC je prav tako na voljo, čeprav trenutno ni iger, ki bi bile igralne preko njega. Bolje delujoča je posebej prirejena različica *Quake* (**http://quake.pocketmatrix.com**) – sicer teče nekoliko počasi, vam pa omogoča pravo 3D igranje na dlančniku, kar je razlog za proslavo.

Najbolj nor projekt pa je vsekakor emulator PlayStationa (**http://fpsearm.psxfanatics.com**). Nima le božjastno težavnih nastavitev, temveč zahteva tudi neverjetno veliko prostora na dlančniku, če želite poganjati kakršno koli igro. Če mu bo uspelo, pa lahko mogoče celo pričakujemo resnično dobro alternativo Sonyjevemu dlančniku PSP.

PCF

„ALI SE VAŠ POCKETPC ŠIBI POD TEŽO TEH ZABAVNIH FILMOV IN IGER?“



OKIPAGE B4300

OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis

Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society
OKI

Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING *trade* d.o.o.
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!

OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003

PCFormatov krožek o...

Windows XP

PRVI DEL

Če ste prepričani, da sta bistvo Windows pasjansa in meni Start, ste zreli za pravo vojaško budnico.

Microsoft vas želi prepričati, da je Windows XP pustolovščina, vera in celoten način življenja, pa ni. Je samo operacijski sistem. Čeprav se to ne sliši prav nič pustolovsko, pa je vseeno kar zanimivo, kot boste videli v nadaljevanju. Če namestite XP na čist trdi disk, verjetno mislite, da vse, kar je na trdem disku, spada k operacijskemu sistemu, pa ni tako: XP je tako manj, kot tudi več od tega. Manj zato, ker nekatere aplikacije v meniju Start sploh niso del operacijskega sistema. *Kralj, Risar* in *Beležnica* so brezplačni dodatki za vse različice Windows in le kličejo storitve operacijskega sistema, niso pa del njega. XP je tudi več kot le vsebina namestitvenega CD-ja, saj podsistemi, kot je Windows Update, razširjajo meje operacijskega sistema na internet.

POMLADNA AKCIJA
SONY 17" LCD
SDM S73H
POSEBNA 4 LETNA GARANCIJA
109.900
cena v sit z DDV-jem

PAMETNI HAL

Na najnižji stopnji operacijskega sistema leži t.i. Hardware Abstraction Layer ali HAL. To je sistem gonilnikov, ki so zasnovani tako, da izolirajo preostali del Windows, da ta ne rabi poznati vseh podrobnosti o specifični strojni opremi v vašem računalniku. Če imate GeForca FX5200, so specifični ukazi, ki so potrebni za izris kvadrata na zaslonu popolnoma drugačni od ukazov za Radeona 9600. Te strojne podrobnosti ureja HAL, tako da lahko zamenjate grafično kartico, ne da bi morali ponovno napisati celoten operacijski sistem. Na HAL čepi jedro (kernel), ki ga mnogi poznajo pod imenom "komplicirani del". Jedro je razdeljeno v mikro-jedro, ki se pogovarja s HAL, in s celo serijo storitev, ki upravljajo z določenimi funkcijami, skupaj pa jih poznamo kot izvrševalne (Executive). Tam je tudi t.i. Memory Manager (upravljanje pomnilnika), ki zagotavlja, da vsak proces teče v določenem delu pomnilnika, Power Manager (upravljanje porabe), ki zbuja naprave, ter storitev Plug and Play, ki odreja vire za vsako napravo, da te niso v konfliktu in tako naprej. Skoraj vse storitve jedra dostopajo do strojne opreme preko HAL, redke storitve, kot so na primer storitve datotečnega sistema, pa do strojne opreme dostopajo neposredno, zaradi boljšega delovanja.

> **NA HAL ČEPI JEDRO, KI GA MNOGI POZNAJO POD IMENOM 'KOMPLICIRANI DEL'**

Zunaj jedra so t.i. uporabniški podsistemi, vključno z vsem, kar je potrebno za neposreden stik z uporabnikom, torej z grafičim podsistemom Win32. Vsi uporabniški podsistemi morajo s strojno opremo komunicirati skozi izvrševalne storitve.

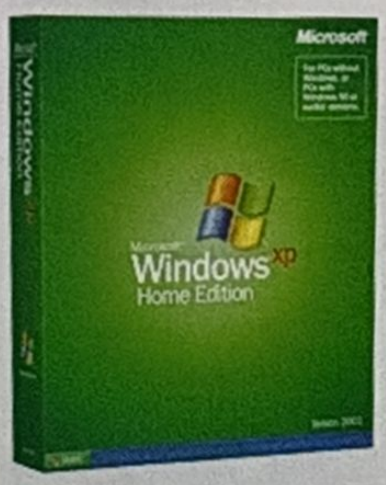
Toliko o komponentah. Najboljši način za razumevanje, kako različne plasti operacijskega sistema komunicirajo, je opazovanje XP med zagonom. Naš izlet pričenjamo takoj po tem, ko BIOS konča pregledovanje strojne opreme. Če ne najde nobenih napak, BIOS nato začne iskati operacijski sistem. Najprej običajno pogleda na CD-ROM ali disketo. Če sta pogona prazna ali ne vsebujeta zagonskega diska, BIOS nato pogleda prvi trdi disk, ki je vedno disk C.

TRDO IN HITRO

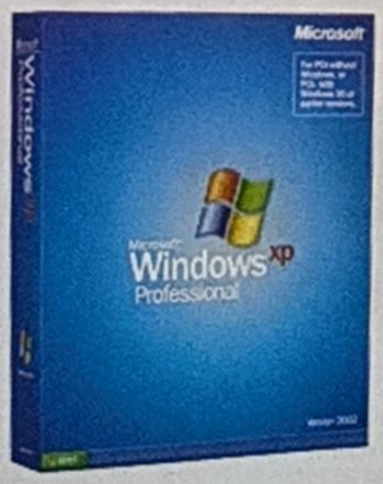
Na trdem disku, na prvem sektorju prvega cilindra na prvi plošči, je 512 bajtov podatkov, ki se imenujejo Master Boot Record ali MBR. Ta se mora končati s heksadecimalnima vrednostma 55 in AA. Če tega ni, disk ni zagonski in BIOS se bo pomaknil do naslednjega.

Kateri XP potrebujete?

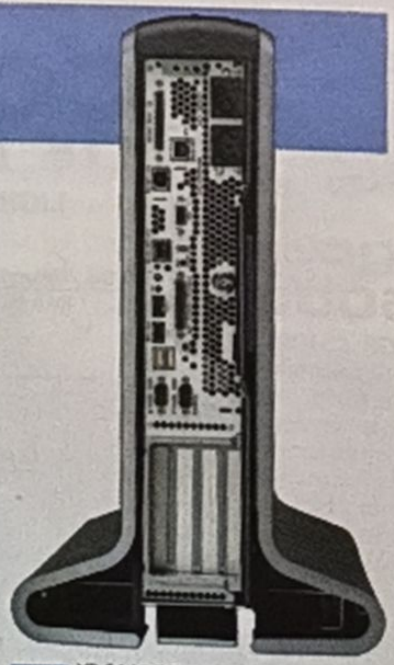
Eno ime združuje več operacijskih sistemov.



1 XP Home Edition uporablja isto jedro kot vse ostale različice, a ima enostavnejši nabor administrativnih orodij.



2 XP Professional je praktično isti kot Home, le da ima veliko več možnosti za omrežne nastavitve in nastavitve datotečnega sistema, vključno z enkripcijo.

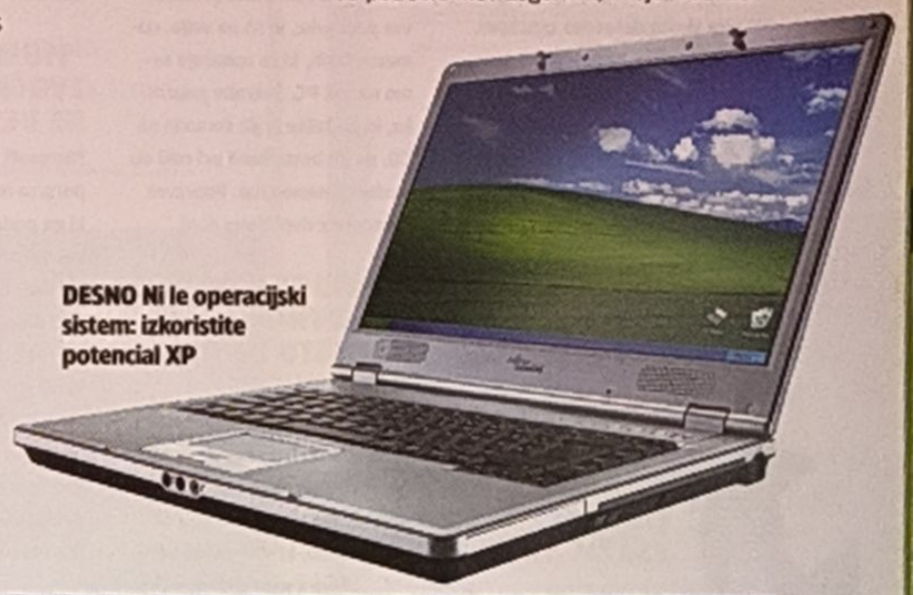


3 XP 64-bit Edition je visoko-zmogljiva izdaja, namenjena datotečnim strežnikom in podatkovnim zbirkam. Lahko jo dobite le prednameščeno na delovnih postajah Itanium.

njega trdega diska, dokler se končno ne bo obesil na napaki. Veljaven glavni zagonski sektor (da, tisti MBR) bo vključeval tudi particijsko tabelo, ki opisuje razporeditev particij na disku, tej pa sledi koda za nalaganje particij (ang. Bootstrap loader). To je majcen programček, katerega edina naloga je iskanje zagonskega zapisa v particijski tabeli. Zagonski zapis je dolg nadaljnjih 512 bajtov, vsebuje pa informacije o particijah na disku in o položaju prve datoteke operacijskega sistema. V Windows XP se ta datoteka imenuje NTLDR, stanuje pa v korenskem imeniku na disku C. Običajno je skrita in jo je mogoče zagnati samo s kodo za nalaganje particij. Točna meja med BIOS-om in operacijskim sistemom ni čisto jasna, ker je BIOS že sam po sebi neke vrste primitivna oblika operacijskega sistema, a je na tej točki delo BIOS-a vseeno popolnoma zaključeno in ta preda nadzor XP. NTLDR bi se v bistvu moral imenovati XPLDR, a so ga pri Microsoftu pozabili preimenovati. Prva stvar, ki jo NTLDR naredi, je, da preklopi procesor v 32-bitni zaščiten način in vključi ostranjevanje pomnilnika. To mu omogoča dostop do pomnilnika nad 640K fizičnega pomnilnika. Nato naloži komplet mini gonilnikov, ki mu omogočajo branje datotek s katerega koli datotečnega sistema, ki ga XP podpira (FAT16, FAT32 ali NTFS – o teh bomo več povedali naslednji mesec). Prva datoteka, ki jo mora prebrati, je BOOT.INI, ki se skriva v korenskem imeniku diska C, v njej pa so zapisane podrobnosti o vseh operacijskih sistemih, nameščenih na sistemu, ki ga XP pozna. Če je tam zapisanih več operacijskih sistemov, bo NTLDR zaustavil zagonski proces in prikazal meni, s katerega boste lahko izbrali, kateri operacijski sistem želite naložiti. Če na tej točki pritisnete [F8], se bo prikazal meni z možnostmi zagona v različnih oblikah varnega načina.

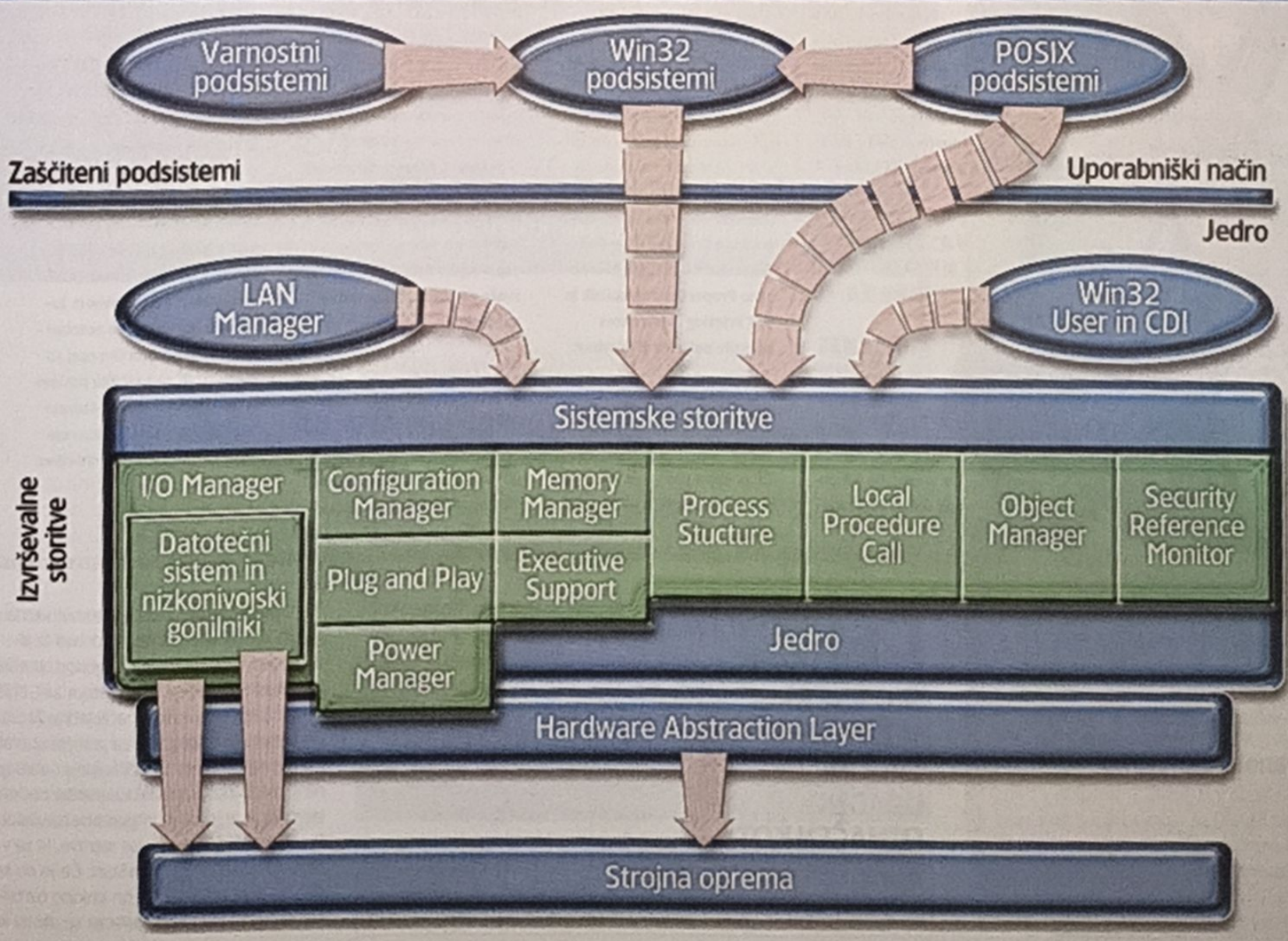
> **NTLDR BI SE MORAL IMENOVATI XPLDR, PA SO GA PRI MICROSOFTU POZABILI PREIMENOVATI**

Če je izbrani operacijski sistem Windows XP, bo NTLDR zagnal **NTDETECT.COM**, ki pregleda strojno opremo in poišče vse naprave, ki so bile dodane od zadnjega zagona. Informacije, ki jih zbere NTDETECT.COM se dodajo v register v ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\HARDWARE**. Po tem NTLDR nadaljuje z zagonskim procesom tako, da naloži jedro XP, ki je v datoteki NTOSKRNL.EXE (nekako se jim ne uspeva znebiti navade poimenovanja stvari z NT) v mapi system32. Čeprav se jedro na tej točki naloži, pa še ni zagnano, tako da ima NTLDR še vedno nadzor. To je tista točka med zagonom, ko se po dnu zaslona sprehajajo majhni kvadratki. Med tem grafično impresivnim umetniškim intermezzom NTLDR naloži tudi prej omenjeni HAL iz datoteke HAL.DLL. Ko je ta proces zaključen, je zadnja naloga NTLDR ta, da preveri ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\Services** v registru. Vsi gonilniki, ki so potrebni med zagonom, imajo vrednost



DESNO Ni le operacijski sistem: izkoristite potencial XP

KAKO DELUJE WINDOWS



Deset veličastnih: Nasveti za reševanje težav

O katerih žuljih nam najpogosteje pišete?

"CHECK DISK SE ZAŽENE OB VSAKEM ZAGONU"

Check Disk se zažene vsakič, ko se XP nepravilno zaustavi. Onemogočite ga lahko, če spremenite skrito datoteko c:\msdos.sys - vrstico AutoScan=1 je potrebno spremeniti v Auto Scan=0. Na particijah NTFS se Check Disk zažene, če je onemogočeno predpomnjenje pisanja in se sistem ugasne, preden se predpomnilnik izprazni. Onemogočite ga lahko na jezičku Policies v pogovornem oknu Properties za izbrano particijo.

"KO PONOVNO NAMESTIM WINDOWS, MORAM VSAKIČ SNETI VSE POPRAVKE"

Zaženite Windows Update, izberite Personalize Windows Update in označite Display the link to the Windows Update Catalog. S tem boste prikazali vse popravke, ki so na voljo, namesto tistih, ki se nanašajo samo na vaš PC. Snemite popravke, ki jih želite in jih shranite na CD, pa jih boste imeli pri roki ob naslednji namestitvi. Popravek zaženete z dvoklikom nanj.

"WINDOWS SE PONOVNO ZAŽENE, NAMESTO DA BI SE UGASNIL"

Ta in obratni problem, ko se PC noče zbuditi iz stanja pripravljenosti, povzročajo težave v upravljanju porabe za eno ali več naprav, ki niso polno združljive z naprednim upravljanjem (načinom APM). Poskrbite, da bo v BIOS-u aktiviran APM in da bodo vse druge možnosti upravljanja porabe onemogočene, da bo imel Windows poln nadzo.

"V OPRAVILNI VRSTICI NIMAM IKONE ZA SPREMINJANJE ZVOČNIH NASTAVITEV"

Če ste nadgradili z Win9x, bo XP ohranil stanje opravilne vrstice, pri sveži namestitvi pa te ikone ne bo dodal. Pojdite v Control Panel in pod Sounds and Audio Devices označite polje Place volume icon in the taskbar.

"MOJA STARA ZVOČNA KARTICA NE DELA V XP"

Microsoft je ukinil nativno podporo za naprave na vodilu ISA, ki ne podpirajo Plug and Play, kar velja tudi za starejše zvočne kartice, za katere je bilo potrebno določanje naslovov IRQ in I/O. Nekateri proizvajalci so izdali gonilnike Windows Driver Model (WDM) za starejše kartice, da jih XP zazna. S tem pa je zagotovljen samo zelo osnoven zvok, tako da je najbolje zamenjati zvočno kartico.

"EPSONOV TISKALNIK KAŽE 'PRINTING', A NE NAREDI NIČESAR!"

To je napaka v gonilnikih za XP za nekatere Epsonove tiskalnike. Z naslova http://support.epson.com/filelibrary.html ali www.epson.com snemite popravek ali nov gonilnik. Če to ne pomaga, poskusite onemogočiti predogled tiskanja v gonilniku tiskalnika. Odprite pogovorno okno Properties za tiskalnik in pod Printing Preferences počistite polje Print Preview.

"KAKO LAHKO POŠLJEM FAKS V XP?"

XP podpira pošiljanje faksov, a programa privzeto ne namesti. Izberite Control Panel→Add or Remove Programs, kliknite na Add/Remove Windows Components in izberite Fax Services. Ko je program nameščen, kliknite na Start→All Programs→Accessories→Communications→Fax→Fax Console, da nastavite vse potrebno.

"KAKO LAHKO NAMESTIM XP, NE DA BI IZGUBIL WINDOWS 98?"

Zaženite najprej v Win98 in vstavite namestitveni CD za XP. Izberite New Installation (Advanced), kliknite Advanced Options in določite pogon ali particijo za XP. Seveda lahko tudi spremenite zagonsko zaporedje v BIOS-u in XP na sveže namestite na trenutno zagonsko particijo.

"STOP 0X0000000A OR IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL"

XP bi naj aplikacijam preprečil dostop do delov pomnilnika, kjer nimajo kaj iskati, ko pa to stori proces iz jedra ali gonilnik, se XP nič kaj graciozno obesi in prikaže to sporočilo. Najpogosteje to povzroči okvarjena naprava ali gonilnik zanjo. Hitra in enostavna rešitev je ta, da odstranite strojno opremo, ki je ne potrebujete, da izolirate krivca, nato pa nadgradite gonilnik ali zamenjate komponento.

"STOP 0X000000ED OR UNMOUNTABLE_BOOT_VOLUME"

Ta napaka se običajno pojavlja le med namestitvijo in jo običajno povzročijo 40-žilčni IDE kablih na trdih diskih UDMA mode 2 (torej na vseh novejših diskih). Včasih se sistem ponovno postavi po ponovnem zagonu, a naj vas to ne potolaži - kabel je potrebno čim prej zamenjati, če ne se lahko poslovite od diska. Če ne upoštevate tega opozorila, lahko kasneje izgubite dobršen del podatkov.

Start nastavljeno na SERVICE_BOOT_START. Ste se kdaj spraševali, kaj vaš računalnik počne, ko se na zaslonu pojavi cela vrsta pik? Te pomenijo, da NTLDR nalaga gonilnike – vsaka pika označuje en gonilnik.

DOBRODOŠLO, JEDRO

Sedaj je na vrsti jedro, ki se naloži v dveh fazah. Faza 0 se mora zaključiti brez vsakršnih prekinitev s strani strojne opreme, da se lahko aktivira nujno potrebna koda mikrojedra. Ta vključuje komponente, kot so Memory Manager, Object Manager, Security Reference Monitor in Process Manager. Ko te komponente tečejo, se prekinitve s strani strojne opreme ponovno aktivirajo in na zaslonu je viden grafični prikaz z vrstico stanja. S tem se prične faza 1 v inicializaciji jedra. Na večprocesorskih sistemih se na tej točki inicializirajo dodatni procesorji. Takrat se tudi ponovno zaženejo izvrševalni podsistemi, in sicer v naslednjem zaporedju: Object Manager, Executive, Microkernel, Security Reference Monitor, Memory Manager, Cache Manager, Local Procedure Call System, I/O Manager in Process Manager. Takoj ko se I/O Manager ponovno zažene, sestavi seznam gonilnikov, jih razvrsti po prednosti in jih začne po vrsti nalagati. Z zagonom podsistema Session Manager Subsystem ali SMSS se konča faza 1 v inicializaciji jedra. Zadnji podsistem je odgovoren za grafični uporabniški vmesnik, zato SMSS najprej naloži gonilnik **win32k.sys**, ki vključi grafični podsistem za risanje oken in gumbov na zaslon. Po tem SMSS zažene vse storitve, ki so v registru označene z AutoStart. Če je do sem šlo vse brez težav, je zagon uradno označen kot uspešen in ta konfiguracija se shrani kot

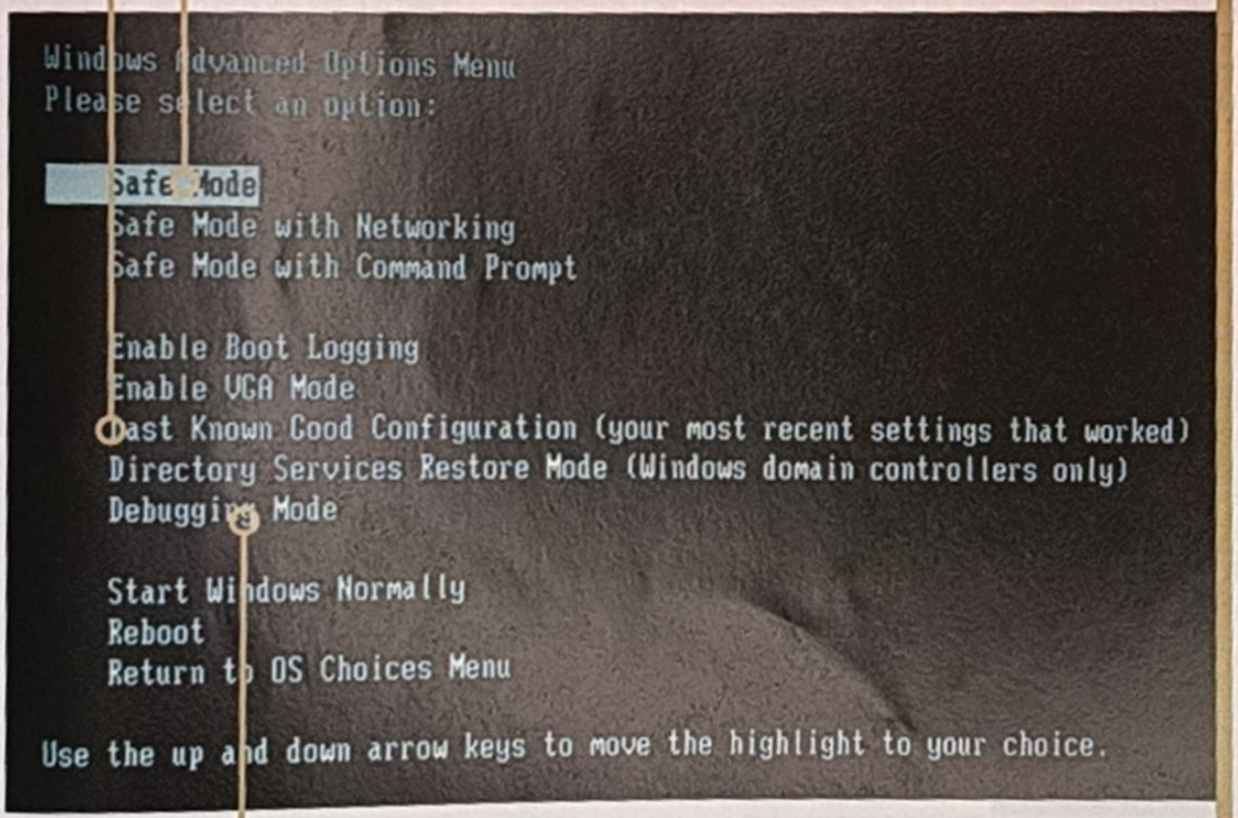
> **"ČE JE DO SEM ŠLO VSE BREZ TEŽAV, JE ZAGON URADNO OZNAČEN KOT USPEŠEN"**

Nadzor nad škodo

Po sesutju, lahko izbirate, kako naj se XP zažene

Last Known Good Configuration spremeni vrednosti v registru, tako da uporabi zadnjo uspešno kopijo, s katero se je sistem v celoti zagnal.

Safe Mode je najmanjša funkcionalna oblika XP. Vsi nepotrebni gonilniki se med zagonom preskočijo.



Debugging mode zaženete s pritiskom na [F8] v meniju. Omogoča vam, da razhroščite jedro z drugega PC-ja preko serijskega kabla.

Last Known Good Configuration (zadnja znana stabilna konfiguracija). Na koncu SMSS naloži še WINLOGON.EXE in Local Security Authority (LSASS.EXE). S tem se naloži prijavni zaslon in ko je vaše uporabniško ime (in geslo, če ste ga določili) preverjeno, se lahko naložijo vse ostale storitve. No, pa ste se spraševali, zakaj vaš PC potrebuje toliko časa, da se zažene.

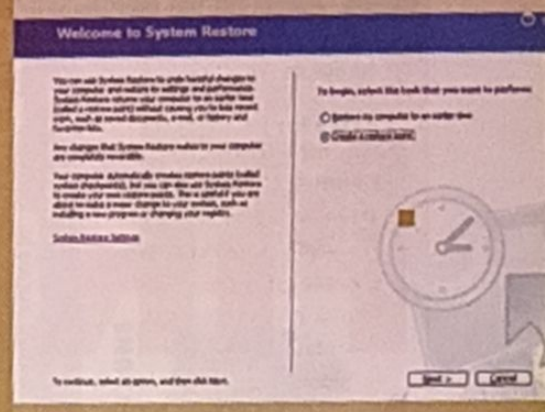
naslednji mesec

Datotečni sistem Windows.
Kakšna je razlika med FAT32 in NTFS, kako deluje in zakaj bi vas to sploh naj zanimalo.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

IN ŠE VEČ

Nepodpisani gonilniki, kaj je OS in registracija registra.

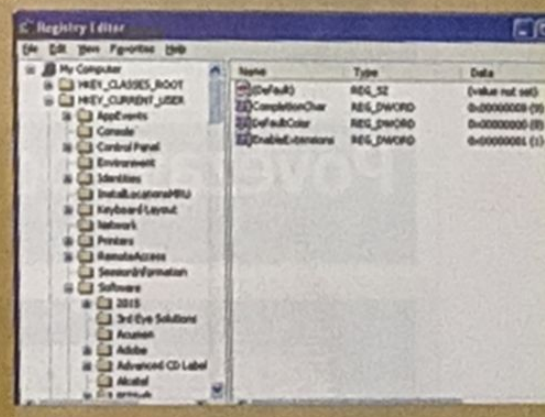


Naj sprejmem namestitev nepodpisanih gonilnikov? A so resnično tako grozni?

Proizvajalci naprav bi naj gonilnike poslali Microsoftu, ki bi jih certificiral, da bi zagotovil, da vam ne bodo sesuli sistema. Brez tega digitalnega certifikata, se XP pritoži, ko jih poskusite namestiti. Večina nepodpisanih gonilnikov je v bistvu rezultat zastojev v certificiranju. Če se želite zaščititi, kliknite na **Start→All Programs→Accessories→System Tools→System Restore** in ustvarite obnovitveno točko, tako da boste kasneje enostavno odstranili gonilnik, če bo z njim kaj narobe.

Kaj je OS? Ne, resno, kaj to sploh je?

Letalo F117 je aerodinamično tako nestabilno, da z njim noben živi pilot ne more neposredno upravljati. Namesto tega posebej prirejena programska oprema deluje kot prevajalnik med pilotom in letalom. Operacijski sistem je nekakšno računalniško vodeno letenje za vaš PC. OS skrije večino kompleksnih lastnosti vašega računalnika in vam omogoča, da shranite Wordov dokument, ne da bi morali natančno poznati razporeditev plošč v vašem trdem disku.



Kaj je register? Hudičevo orodje ali uporabnikov prijatelj?

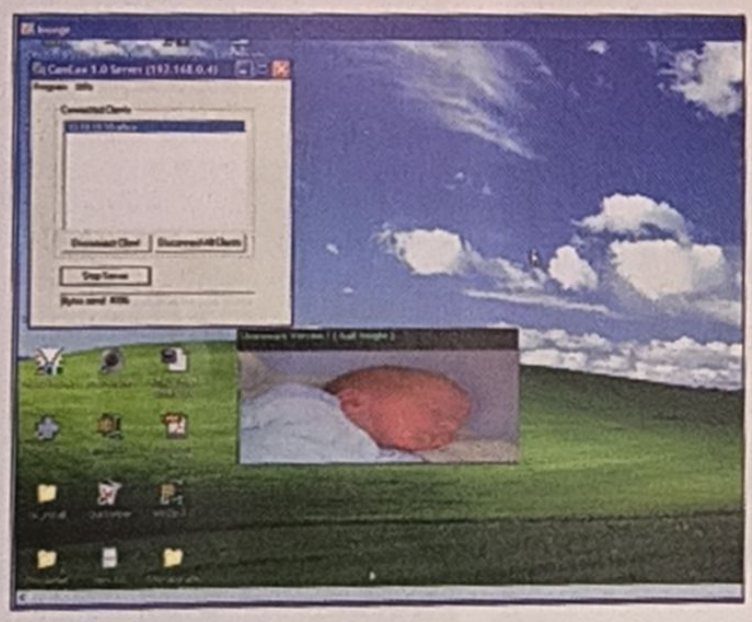
Register je specializirana podatkovna zbirka, v kateri so shranjene konfiguracijske nastavitve. Nekatere uporablja sam Windows, druge pa potrebujejo ostale aplikacije. Podatki so razvrščeni v drevesno strukturo, v kateri so v vsakem ključu tudi pripadajoči podključi in/ali dejanske vrednosti le-teh. Veja registra, vključno z vsemi podključi in vrednostmi, se imenuje panj (hive). Vsi programi v nadzorni plošči so načeloma uporabniku prijazen način urejanja registra.

Na DISKU

Kamere na MREŽI

Preberite, kako si deliti zajete video posnetke ali spletno kamero preko lokalnega omrežja ali interneta.

Ne glede na to, ali želite uporabljati spletno kamero za video nadzor ali gledali televizijo v živo preko omrežja, je možnost posredovanja vira videa nujna. Izvirni vir je lahko kartica za zajem video signala, spletna kamera ali kak drug video vmesnik.



Če želite posredovati televizijske in druge video signale na vse računalnike v vašem domačem omrežju, nakup kartic za zajem video signala za vsak računalnik posebej ni potreben, še manjša pa je potreba po nakupu razdelilca in kilometrov koaksialnega kabla za povezavo. Tako lahko seveda na fizični način omogočite dostop do TV signala za več računalnikov naenkrat – kvaliteta signala bo resda visoka, a bo temu primerno visoka tudi cena opreme, da sploh ne omenjamo časa, ki ga boste zapravili za nameščanje in krvavega potu, ki ga boste ob tem potili. Obstaja namreč cenejši in neprimerno enostavnejši način za doseganje podobnih rezultatov.

CamLAN je program za posredovanje videa, ki ga lahko snamete z **www.camlan.camsurveillance.com**. Paket vsebuje strežniški program, ki ga namestite na računalnik, na katerega je priključena spletna kamera ali kartica za zajem videa, ter odjemalsko aplikacijo, ki jo zaženete na drugem računalniku, da lahko zajamete video signal. Shareware različica je omejena preizkusna različica – ogledate si lahko samo video polovične velikosti. Ta omejitev je odpravljena, ko naročite in snamete polno različico, za katero boste odšteli 3.100 SIT.

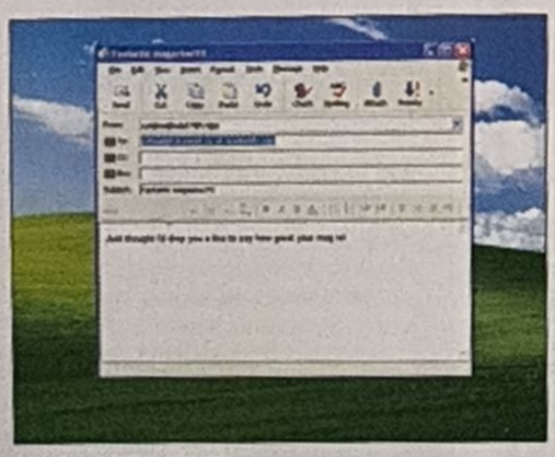
CamLAN je odlično orodje za posredovanje videa s spletne kamere preko omrežja, s čimer vsem v omrežju omogočite, da si kadar koli ogledajo kaj zanimivega v živo, na primer to, kako vre voda v lončku za kavo, kar bo gotovo deležno več zadetkov kot spletne strani o razmnoževanju krastač. Stvar je uporabna tudi doma, in sicer za video nadzor dojenčkov. Kako? Postavite računalnik v otroško sobo, skupaj z avdio nadzornim sistemom. Zaženite strežniško programsko opremo *CamLAN* in jo nastavite tako, da bo posredovala video signal s spletne kamere. Nato zaženite odjemalski program *CamLAN* na računalniku v delovni ali dnevni sobi. Ko se oglasi avdio nadzorni sistem, preverite, kaj se dogaja. Ne pozabite, da se slika s spletne kamere občasno za kratek čas zaustavi. Če ne želite gledati statične slike, postavite kakšno gibljivo igračko v vidno polje kamere in premikanje vam bo pokazalo, če je kamera še dejavna. Nujna je tudi uporaba avdio nadzornega sistema, saj *CamLAN* ne zna posredovati zvoka.

Če želite posredovati TV sliko ali kakšno drugi obliko videa z zvokom, pa je prava rešitev namestitev programa *Unreal Live Server* na računalnik, na katerem je video zajet, ter pripadajoči *Streaming Media Player* na odjemalski računalnik. Program nato zaženite istočasno s *CamLAN* in z *Unreal Live Server* posredujte avdio in video. Podrobnosti o namestitvi in nastavitvah boste našli na spletni strani **www.umediaserver.net**.

PCF

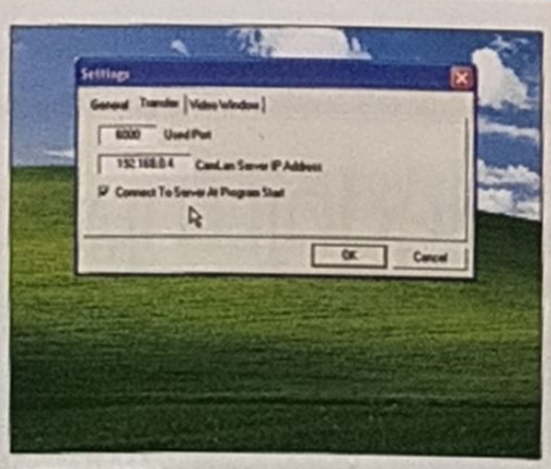
Povezava odjemalca

Naj drug računalnik v omrežju spremlja video signal.



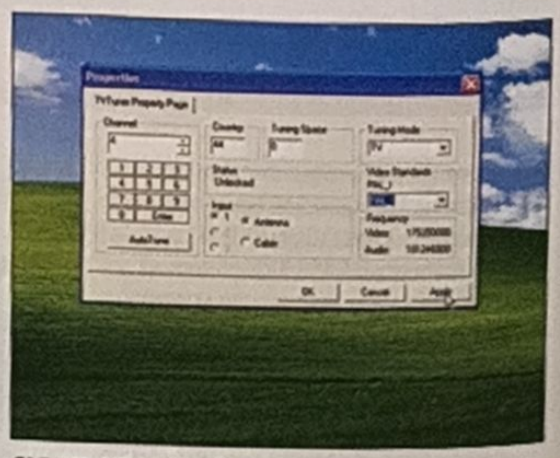
SEZNAM PRENOSOV

1 Namestite in zaženite *CamLAN* na drugi PC. V oknu za video ne boste videli ničesar, dokler ga ne nastavite. Izberite **Program→Settings→Transfer** in vnesite IP naslov PC-ja, na katerega je priključena kamera.



ZVEZDE VIDEA

2 Poskrbite, da je številka vrat ista kot na strežniškem PC-ju. Sedaj preklopite na jeziček **Video Windows** in izberite velikost videa po želji. Kliknite **OK**.

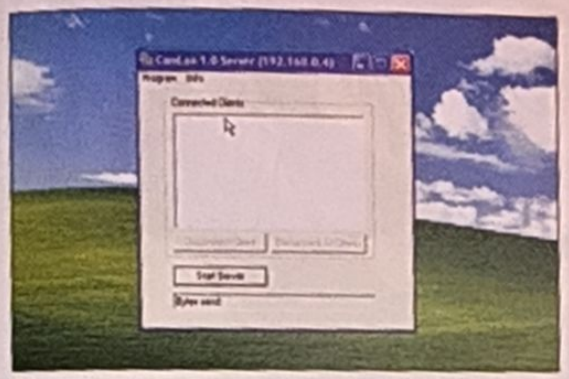


GLEJTE, NE POSLUŠAJTE

3 Pritisnite **Connect to Server**, da začnete sprejemati video slike s spletne kamere. Opomba: *CamLAN* posreduje samo slike – nastaviti boste morali dodatno programsko opremo poleg *CamLAN*, če želite posredovati tudi zvok.

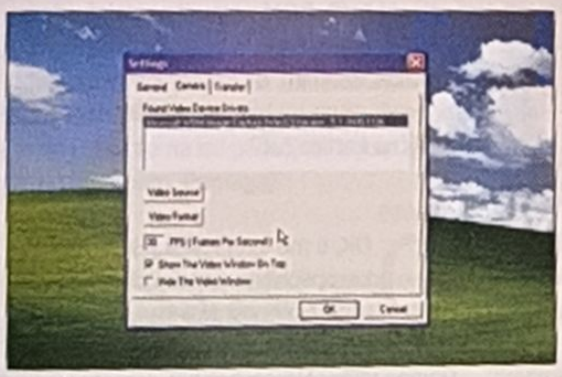
Dober začetek

Kako poslati slike celemu svetu.



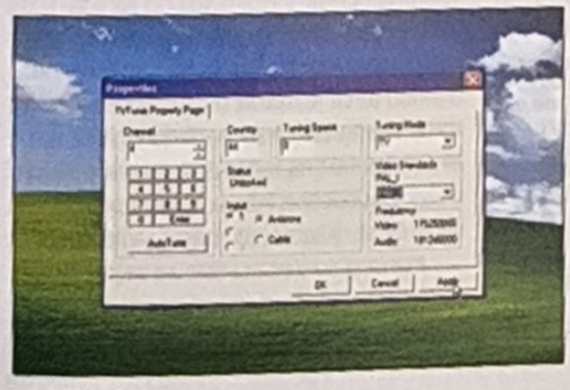
DOBRA MOŽNOST

1 Snemite in namestite program *CamLAN*. S to različico boste dobili vse potrebne funkcije, le slike bodo polovične velikosti. Zaženite strežnik *CamLAN* na računalniku, na katerega je priključena kamera.



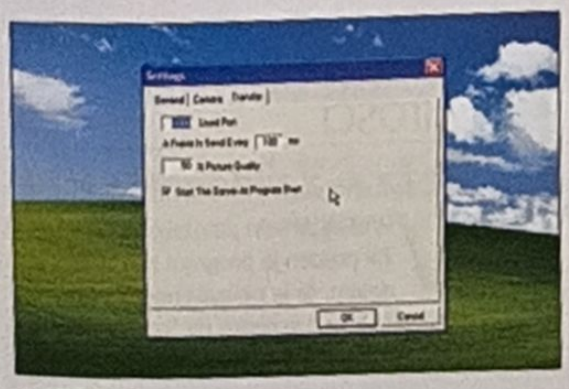
VELIKOST ŠTEJE

2 Izberite **Program→Settings→Camera and Video Source**. Izberite vašo kamero in kliknite **OK**. Izberite **Video Format** in želene nastavitve prenosa. Te vključujejo velikost slike in barvno globino. Kliknite **OK**, da potrdite izbiro.



TV ODDAJA

3 Če posredujete signal s TV kartice, kliknite na **Video Source→TV tuner**. Sedaj vnesite informacije o kanalu ali uporabite funkcijo **AutoTune**, da poiščete TV kanal. Poskrbite, da je izbran **PAL video** in da uporabljate anteno. Kliknite **OK**.



OSVEŽITEV

4 Aktivirajte jeziček **Transfer** in izberite prava vrata, frekvenco osveževanja in kvaliteto slike. Priporočamo vam, da se držite privzetih vrednosti. Kliknite **OK**, da potrdite izbiro in nato še na **Start Server**, da pričnete oddajati video.

PRENOSNIKI

GERICOM

2 LETI GARANCIJE

anni

HOLLYWOOD XXL — 439.900 SIT

RADEON MC — 399.900 SIT

CINEMA — 479.900 SIT

BLOCKBUSTER AMD — 349.900 SIT

BLOCKBUSTER P4 — 379.900 SIT

HUMMER — 259.900 SIT

HUMMER AMD — 349.900 SIT

LCD MONITORJI

AOC

15" LCD	88.990 SIT
17" LCD	108.990 SIT
17" LCD DVI, VRTLJIV ZASLON	114.990 SIT
19" LCD DVI, VRTLJIV ZASLON	155.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI SAMSUNG

Digimax V4 — 4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm), SD kartica 32 MB, torbica — 69.990 SIT

Digimax UCA-3 — 3,2 M točk, Memory Stick DUO spomin. kartice (priložena 32 MB), 12 x zoom (38-114mm), snemanje videa v MPEG-4, torbica — 64.990 SIT

Digimax 370 — 3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm), Vgrajeni interni spomin 16 MB, torbica — 49.990 SIT

Digimax 301 — 4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm), Vgrajeni interni spomin 32 MB, torbica — 33.990 SIT

Digimax 202: — 2,0 M točk 2x digitalni yoom, Interni spomin 6 MB torbica, neomejeno snemanje videa z zvokom — 25.990 SIT

anni SAFIR [ČRNO OHIŠJE] — Cena z Win XP Home 214.590 SIT

anni DIAMANT — Cena z Win XP Home 177.690 SIT

anni CIRKON — Cena z Win XP Home 83.690 SIT

PROJEKTORJI

PJ TX10	345.900 SIT
CPS 210W	299.990 SIT
CPX 275W	449.900 SIT

HITACHI Inspire the Next

GRATIS priložen DVD Player Hitachi model 325 (redna cena 35.000,00 SIT.)

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane značilne blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

intel inside pentium 4

anni

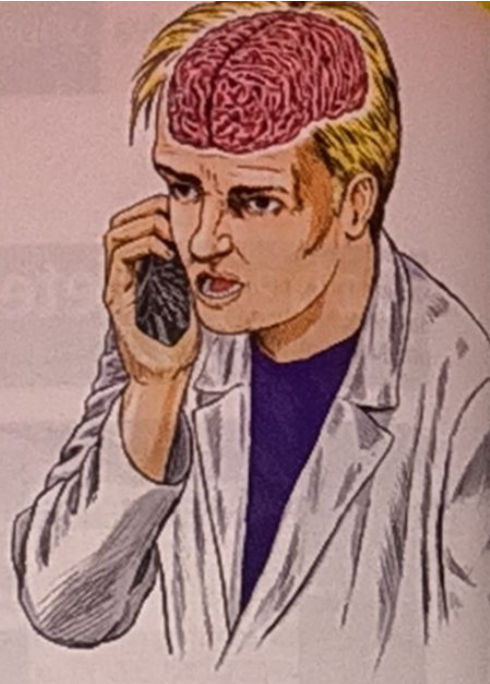
Podutiška 92, 1000 Ljubljana www.anni.si 01|583 99 99 01|519 98 01

ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

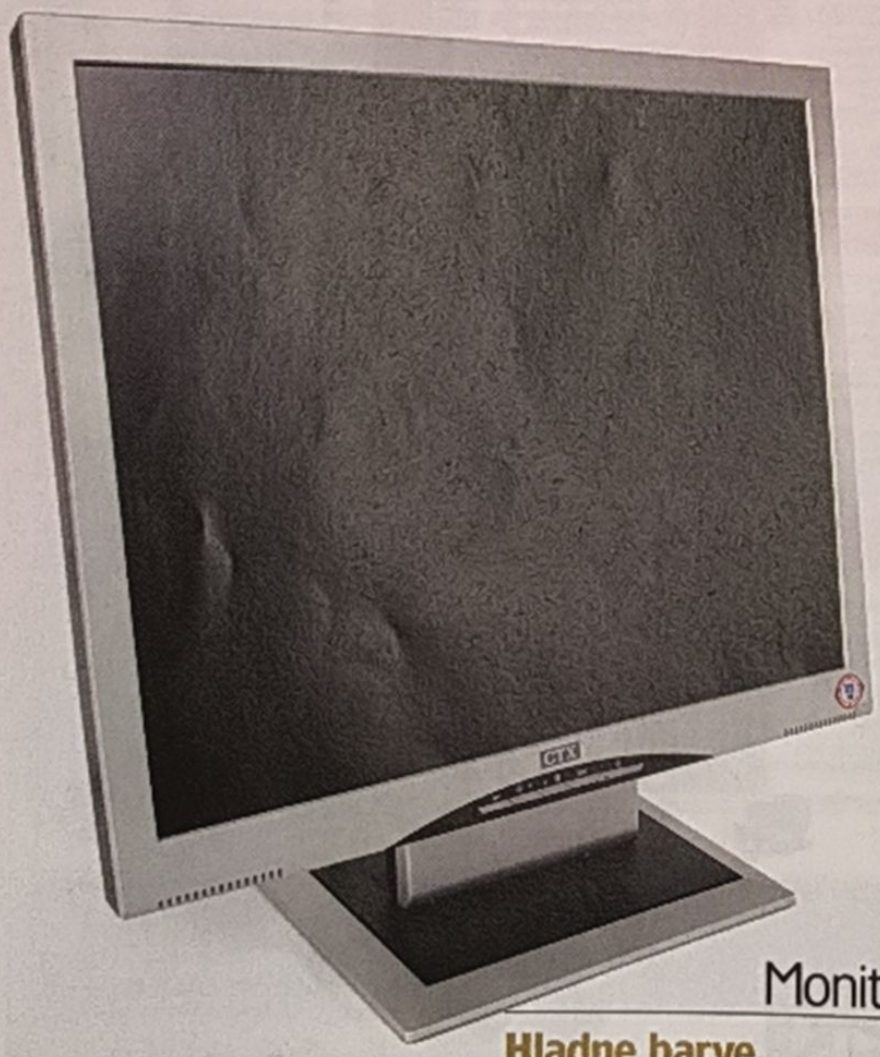
pisanka

slim-10	950 SIT	cake-50	3.600,00 SIT
cake-25	1.850 SIT	cake-100	6.990.00 SIT

Vprašajte Gregorja...



Tukaj je mesto za strganje težav z vaše računalniške opreme. **Gregor Mraz** si je pripravil prave začimbe za novo tehnološko juho in si popravil kuharsko kapo, da izgleda še manj podoben kuharju.



ZGORAJ Preden zamenjate monitor, preverite, če niso nožice na vtiču mogoče ukrivljene.

Monitorji

Hladne barve

Pred kratkim se mi je pokvaril pogon CD-RW, zaradi česar sem ga moral zamenjati. Sledil sem navodilom za namestitev in stari pogon zamenjal z novim. Ko sem po namestitvi prižgal računalnik, so bile barve na monitorju čisto zmešane. Hladne barve so postale neonske, tople barve pa so sive ali pa se sploh ne prikažejo. Prejšnji zapisovalnik je bil HP 8210i, nastavljen je pa bil na položaj "secondary master". V računalniku imam še pogon DVD-ROM, ki so mi ga pa v trgovini namestili tako, da je nastavljen kot "secondary slave", in sicer na prvem priključku na kablu, CD-RW pa je na drugem priključku. Pogona sem pustil enako priključena (na istih mestih na kablu), le da sem DVD-ROM nastavil na položaj "master" in zapisovalnik na položaj "slave". Ali pravilno sklepam, da je problem v optičnih pogonih ali pa mi boš povedal le, da je moja grafična kartica fuč?

DANIEL

OK, ti me torej sprašuješ, če nastavitve optičnih pogonov vplivajo na barvno nasičenost tvojega zaslona? No, če bi že rad vedel, ti dve stvari nimata niti ene skupne točke. Naj povem bolj natančno: optični pogoni točno toliko vplivajo na sliko na monitorju, kot vplivajo higienske navade tvojega hrčka na politične razmere na Bližnjem Vzhodu. Še to dvomim, da ima vse skupaj sploh kaj opraviti s tvojo grafično kartico.

Vse namreč kaže, da ima težave top za rdečo barvo tvojega monitorja. Če ni pravilno uravnan ali če je izpustil dušo, izgubiš rdečo komponento vseh barv na zaslonu. Prekinjen ali slab kontakt na kablu VGA prav tako lahko povzroča podobne težave, zato ne pozabi preveriti, če se ni kabel za monitor samo iztaknil.

Monitorji so v bistvu čisto zanesljive naprave, če jih le pustiš pri miru. Če pa iz kakršnih koli razlogov začneš tresti pet let star monitor, pa lahko prah, ki se je nabral z leti, pade na vezje in povzroči pregrevanje. Mogoče se je prav to zgodilo s tvojim monitorjem, ko si se ubadal s pogoni. Če je tvoj monitor novejši ali če imaš kak pregrešno drag model z večno garancijo, ga lahko odneseš tudi na popravilo v pooblaščen servis. Če ne, je čas za zamenjavo.

"MONITORJI SO V BISTVU ČISTO ZANESLJIVE NAPRAVE, ČE JIH LE PUSTITE PRI MIRU"

Hitri kviz

Mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1 **Kaj se najprej zgodi, ko se naprava UPnP priključi v omrežje?**
a) Dogodek
b) Naslavljanje
c) Zahteva
d) Prekinjanje

2 **Koliko sistemskega pomnilnika največ zaznava 64-bitni Windows XP?**
a) 8Gb
b) 16Gb
c) 32Gb
d) 2Tb

3 **Kakšen bi bil prevod binarnega naslova 10011101.11001100.00111111.11011110?**
a) 110.39.252.153
b) 153.252.39.110
c) 117.202.73.222
d) www.microsoft.com

4 **Kateri omrežni protokol podpira PPTP?**
a) Appletalk
b) IP
c) IPX/SPX
d) Vsi

5 **Odgovori na tokratni kviz so:**
a) Čisto napačni
b) Vsi b)
c) Vsi pravilni
d) Takšni, da gotovo ne bodo pripomogli k vašemu spolnemu življenju

Odgovori na strani 93

Naj vam Gregor pomaga

Imate težave z računalnikom? Pišite Gregorju na **mraz@pcformatslo.net** ali na PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor, s pripisom "Mraz vse ve"

Hrošči

Težave z videom

Pretvarjal sem datoteke VOB v AVI. Tik preden je program zaključil z delom, se je pojavila napaka v aplikaciji, na kateri je pisalo da "pomnilnika ni bilo mogoče 'read'". Eden mojih prijateljev mi je povedal, da je težava v pomnilniku ali ostranjevalni datoteki, drugi pa, da so datoteke VOB poškodovane. Mnenja obeh vsekakor cenim, a vseeno potrebujem še tretje

DESNO Če si želite diska Serial ATA, ni dovolj, da si le ogledate, kje so priključki zanj na osnovni plošči.

mnenje. Ta vrsta napake se je pojavila trikrat zaporedoma, in sicer dvakrat z istimi datotekami VOB, tretjič pa z drugačnimi. Vse datoteke so na isti particiji in zajete z istim programom. Pomagaj!

DAVID

Spomni me še enkrat – kakšno napako javi? Pomnilniško? Ne? Ali javi napako na disku? A tudi ne? Kako praviš? Da gre za napako v aplikaciji? Hmmm... mogoče... mogoče pa gre za napako v... aplikaciji? Tovrstne napake so samo eden od načinov, na katerega ti programerji povedo, da ima njihov program hrošča. Če smo čisto natančni, je napaka torej v programerju, ne v aplikaciji in če si kdaj pošteno programiral, veš, da je kos kode, ki dostopa do dela pomnilnika, do katerega nima pravice dostopa, napaka, ki jo najhitreje storiš in jo je najteže odkriti. Svoj čas je bila nagrada za odkrivanje hrošča modri zaslon, zato vedi, da si jo dobro odnesel. No, to zdaj sicer veš, a se gotovo ne počutiš nič bolje. Kaj torej storiti s tvojo datoteko AVI? Žal te moram obvestiti, da hrošč, ki povzroča, da se ti program za kodiranje obeša, ne bo izginil kar sam od sebe. Poskusi s prijavo napake, namesti kakšne popravke, če ti obstajajo, ali pa preprosto uporabi kakšno drugo aplikacijo.

Modemi

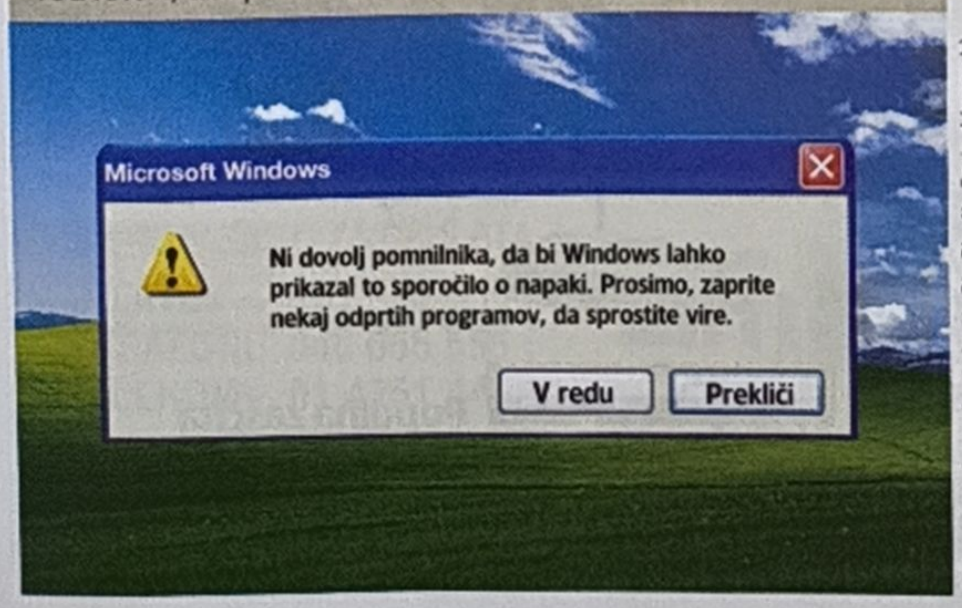
Počasna povezava

Imam izjemno počasno internetno povezavo. Ko poskušam kaj sneti s *KaZaA*, se datoteka sploh ne začne snemati. Če pustim računalnik čez noč prižgan, zjutraj še vedno ni nič drugače in nobena datoteka ni sneta. Isto velja za spletne strani. Včasih traja po več minut, da se odpre Google. Uporabljam Windows 98 in interni

KAKO TOČNO TI BIOS POVE, DA EMM386 NI NAMEŠČEN?

Kritična napaka

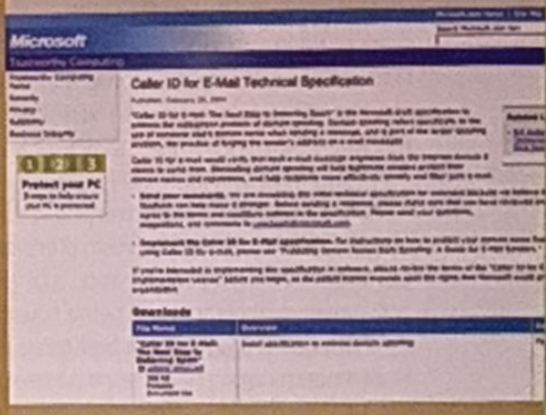
You know, deep down, that Windows makes sense.



Odgovori na Gregorjev kviz: 1b, 2b, 3b, 4b, 5c, in d (razen b)

FAQ – Caller ID for email

Ime že vse pove, kajne?



No, Caller ID for email bo zagotovil trden sistem za ugotavljanje, s katere domene je bilo poslano določeno e-sporočilo. Na ta način bo poenostavljeno blokiranje e-sporočil iz neželenih ali nepreverjenih virov, prav tako pa boste lahko zavračali e-sporočila, ki ne posredujejo svoje identifikacije.

Kako stvar deluje?

Gre v bistvu za to, da ponudniki internetnih storitev in druge domene, ki neposredno pošiljajo e-sporočila, dodajo nekaj vrstic kode XML v zapis DNS, ki navajajo naslov poštnega strežnika za odhodno pošto. To informacijo je mogoče nato dodati glavi e-sporočila v odjemalcih, ki to podpirajo.

Ali tega še ne počno?

Ne. Glave e-sporočil navajajo naslov poštnega strežnika za dohodno pošto, tako da vaš odjemalec lahko pošlje odgovor. Ta informacija je uporabna samo v primeru, ko ima vsak računalnik v verigi, ki se uporablja za pošiljanje sporočil, točen naslov. Ker se veljavnost dohodnih naslovov ne testira, dokler ne poskušate odgovoriti na e-pošto, strežniki za odhodno pošti ne morejo ugotoviti, če ni pošiljatelj neželene e-pošte ponaredil podatka za odgovor na sporočilo. Glave Called ID dodajo sami strežniki za odhodno pošto, tako da lahko ponudniki vedo, če so informacije točne.

Kaj pa, če dobim pošto od ponudnika, ki še ni začel uporabljati Caller ID?

Imeli boste možnost, da sporočilo vseeno snamete, da ga zbrišete s strežnika ali da avtorju pošljete kakšno zahtevo po potrdilu – po možnosti avtomatizirano.

Pa to ne bo ogrozilo moje zasebnosti?

Običajna e-pošta tako ali tako ni pretirano "zasebna". Če vas vaša zasebnost skrbi do te mere, da se vam ljubi ponaredit svojo e-poštno domeno, raje uporabite enkripcijo.

In to bo torej pomenilo konec spama?

Ne ravno, a bo pošiljateljem spama laže slediti in jih kaznovati, prav tako pa bodo ti teže zaobšli filtre za spam s stalnim spreminjanjem naslovov.

Kje lahko preberem več>>
www.microsoft.com/mscorp/twc/privacy/spam_callerid.mspx

modem Conexant. Ne vem, če je to pomembno, ampak telefonska žica od telefona do modema je dolga 30m.

ANTON

O Trideset metrov česa? Zavite žice? Šum zaradi dolžine žice seveda lahko vpliva na hitrost povezave, to pa še ne pomeni, da je zato tudi Googlova začetna stran večja od 3,5kb. To bi pomenilo, da tvoj modem snema s hitrostjo 240 bitov v sekundi. To je hitrost modemov iz šestdesetih let. Prejšnjega stoletja. V bistvu bi šlo hitreje, če bi ti kdo iz Googla po telefonu zrecitiral kodo za naslovno stran in bi jo ti preprosto pretipkal. Ob takšnih prenosih padejo v vodo tudi vsi naši nasveti o izboljšanju internetne povezave. Če ti računalnik drugače dela brez težav, priklopi modem najprej neposredno na telefonsko linijo, na glavni vtič. Nato zamenjaj modem. Nato si pa omisli širokopasovno povezavo, ali pa bankrotiraj zaradi nočnih podvigov s snemanjem datotek preko klicne povezave.

POTREBUJEŠ IZVIJAČ, MOČNO PLASTIČNO VREČKO IN KREDITNO KARTICO

Napake v OS

Sporočila ob zagonu

V Ob zagonu mi BIOS vsakič javi, "EMM 386 is not installed", v mapi C:\Windows pa vidim to izvršilno datoteko. V MS CONFIG na config.sys (je označeno) je videti, da je emm386.exe zagnan, in sicer iz C:\Windows, kjer se tudi nahaja. Uporabljam Windows 98.

TINE

O Kako točno ti BIOS pove, da EMM 386 ni nameščen? Zaslon za zagon BIOS-a je viden samo čisto na začetku zagona, še preden se naloži kateri koli program. Ko praviš "BIOS", verjetno misliš "vsa tista črno-bela sporočila, ki brzijo po zaslonu med zagonom računalnika". Če povem natančneje: ni ti ravno najbolj jasno, o čem sploh govoriš, kajne? Če bi vedel, o čem govoriš, bi vedel tudi to, da zagon programa za upravljanje s podaljšanim pomnilnikom ni smiseln v operacijskem sistemu, kot je Windows 98. Če bi bil blagoslovljen še z osnovnim poznavanjem datoteke config.sys, bi vedel tudi to, da se ta uporablja le še za nalaganje starih gonilnikov za predpotopne aplikacije v DOS-u in da Windows delovanje teh gonilnikov sam prekine, kjer je to le mogoče.

Medtem ko mežikaš v hitro premikajoča se obvestila na zaslonu, si kot poba, ki prebira embalažo pomarančnega soka, na kateri piše "vsebuje 100% PDD fenobarbitola" in si misli: "Uau, to je pa super! Kaj je fenobarbitol?" Sprosti se, ignoriraj sporočila, ki jih ne razumeš, in popij nekaj pomarančnega soka.

Nazaj k osnovam

Osnove DOS-a

V Nekaj me muči. Poskušal sem formatirati disk C. V disketni pogon sem dal zagonsko disketo in sledil vsem navodilom na zaslonu, ko pa sem vtipkal format c:, mi vsakič javi isto napako, in sicer "bad command line". Kaj delam narobe?

DAVID

O Prevajalniku moraš povedati, kje naj poišče program za formatiranje, drugače bo iskal samo v trenutnem direktoriju oziroma v tistih direktorijih, ki so navedeni v spremenljivki PATH. (Ahh... spremenljivke v DOS-u – to so bili časi...). Kje sem že ostal? Aha. No, če zaganjaš z diskete, moraš vpisati a:format c: /s. a: pove, da se datoteka format.com nahaja na pogonu A, /s pa programu za formatiranje pove, naj formatira disk C tako, da bo ta zagonski. Da mi ne boš naslednji mesec še enkrat pisal, da se ti računalnik sploh ne zažene. Vsi, ki uporabljate Windows XP na ta postopek kar takoj pozabite, ker bo namestitveni CD opravil vse namesto vas.

Windows

Težave pri zagonu

V Ko zaženem računalnik, se prikaže moder zaslon, na katerem piše: "A problem has been detected and Windows has been shut down to prevent damage to your computer. PAGE_FAULT_IN_NONPAGED_AREA. technical information: *** STOP: 0x00000050 (0xFFFFFF60, 0x000000000, 0x804FA26F, 0x000000000."

To se mi zgodi ob vsakem ponovnem zagonu. Prav tako vidim napako IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL.

SEBASTIJAN

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

RADIO KRŠKO 93,4 FM

PROGRAM INTERNETNE PRODAJE
s klikom do zavarovanja

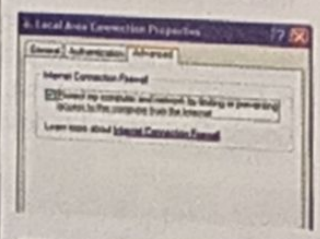
- HIŠE ali STANOVANJA
- STANOVANJSKE IN RAČUNALNIŠKE OPREME
- TURISTIČNE - ZDRAVSTVENE ASISTENCE V TUJINI

zavarovalnica tilia d.d.
novo mesto

Posebni 13% e-popust za sklenitev zavarovanja prek interneta
www.zav-tilia.si
Nagrajena spletna stran v letu 2003
V zavetju lipovega lista

POŽARNA NORIJA

Pravite, da je požarni zid v XP samo dekoracija? Pa ste prepričani, da to vedno drži?

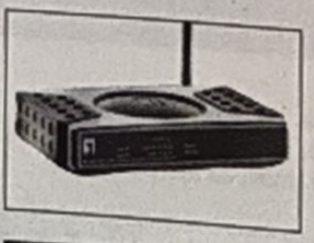


Potežkajte ga

1 Če imate klicno povezavo in ste na internet priključeni le nekaj minut dnevno, da preverite e-pošto, potem je požarni zid v XP čisto dovolj. Ta namreč prevaja omrežne naslove, da skrije vaš IP pred zunanjim svetom in zavrača pakete, ki jih vaš PC ni zahteval.

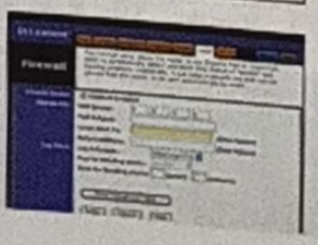
Vaši paketi

2 Ne zna pa pregledovati odhodnih paketov. Za te preprosto predvideva, da so varni, ker prihajajo z vašega računalnika, a če je ta vaš računalnik okužen s trojanskim konjem ali spywarom, obstaja možnost, da vaše skrivnosti odtekajo skozi požarni zid. To lahko preprečite z boljšim požarnim zidom, kot je *ZoneAlarm*, ki je celo zastonj.



Strojna možnost

3 Še tako dobri požarni zidovi dajo hekerjem vedeti, da je vaš računalnik na internetu. Tako seveda obstaja možnost, da bo kdo zlorabil vaš računalnik. Če želite biti popolnoma nevidni, si omislite strojni požarni zid, na primer takšnega, ki je vgrajen v kak soliden usmerjevalnik.



Popolna zaščita

4 Strojni požarni zidovi sicer ne počno ničesar posebnega zoper trojanske konje in spyware, a jih ni potrebno nadgrajevati, ne prisvajajo si računalniških virov in se ne sesuvajo. Če vas resnično daje paranoja, lahko uporabljate strojni in programski požarni zid, a je po večini bolje, če poskrbite za preventivo.

ZGORAJ Pogon CD-ROM/RW ima le malo delov, ki jih je mogoče popraviti. Če je pogon pokvarjen, kupite novega.

A veš, da se prav dobro spomnim, kako so fantje za stike z javnostmi pri Microsoftu ob izdaji Windows XP zatrjevali, da nikoli več ne bomo videli nerazmuljivih in čudnih sporočil o napakah, kot je ta, ki tare tebe. Veš, svoj čas sem vozil Citroena BX, katerega armaturno ploščo sta sestavljala merilnik hitrosti in rdeča lučka "STOP". Ko se je ta prižgala, si se ustavil. Nato si poklical vlečno službo in plačal, da se je nekdo drug pošteno umazal zaradi tvojega avta.

Z Windows smo dobili avto, ki ob vsaki najmanjši napaki natisne vse podatke o telemetriji. To nam bi bilo seveda zelo všeč, če bi bili Frank Williams, vsem ostalim pa niti najmanj ne pomaga. Ko bo moj mod za Windows končan, bodo vsa sporočila o napakah nadomestila le kratka opravičila, nato pa se bo samodejno odprla Microsoftova baza znanja, tako da bo še Microsoft povedal, kaj se jim zdi, da je šlo narobe. Do takrat pa si bomo morali opravičila samo misliti in sami izbrskati rešitev.

Če me moj fotografski spomin ne vara, je vir obeh opozoril pomnilniške narave. Lahko gre za hroščate gonilnike (poskusi zagnati v varnem načinu) ali okvarjen pomnilniški modul.

CD-ROM

Mrtev pogon

Vko v pogon CD-ROM vstavim kak CD (kakršen koli), se računalnik ponovno zažene. To se zgodi tik pred samodejnim zagonom CD-ja, med nameščanjem programske opreme ali predvajanjem glasbe in po koncu zapisovanja CD-jev. To se ne dogaja vedno, a je vseeno dovolj pogosto, da je nadležno. Včasih se računalnik takoj po ponovnem zagonu (tik preden se prikaže pozdravni zaslon ali medtem ko se Windows postavlja) še enkrat ponovno zažene. Če uporabljam drug CD-RW iste znamke, vse deluje brez težav, prav tako brez težav pa deluje moj CD-RW na drugem računalniku. Kaj naj storim?

MATEJ

Potrebuješ izvijač, močno plastično vrečko in kreditno kartico. Odstrani pogon tako, da odviješ vijake, s katerimi je pritrjen (z izvijačem) in ga varno shrani (v plastično vrečko). Nato odnesi vrečko do smetnjaka, trdno zagrabi pokrov s prosto roko in ga dvigni. Nato (to je zelo pomembno) spusti vrečko v smetnjak z drugo roko in postavi pokrov na svoje mesto. No, nato pa vzemi kreditno kartico in si kupi nov pogon.

PCF

Virus meseca

Naj ostane čisto.

Ime W32.Netsky.D@mm
Vzdevki Nima
Vrsta Črv
Okuži sisteme Win9x/2k/XP/NT
Število okužb 1000+
Virulenca Visoka
Nevarnost Nizka
Prva znana okužba 1. marec

Simptomi

Črv prispe kot e-sporočilo z zadevo, ki se vedno začne z Re:. Najpogosteje se pojavljajo zadeve, kot so Re: Word File, Re: Your Picture ipd. V telesu sporočila je ena sama vrstica, največkrat "Your file is attached". Priponka ima vedno končnico PIF, kar bi v vaših glavah moralo takoj sprožiti alarm, ker so datoteke PIF izvršilne. Če ste dovolj neumni, da zaženete priponko, se bo črv kopiral v mapo Windows kot datoteka winlogon.exe. Izvirna datoteka s tem imenom se drugače nahaja v c:\windows\system32, tako da je črv ne nadomesti – ime je preprosto kamuflaža. Ko je nameščen, Netsky spremeni datoteko registra, tako da se naloži ob zagonu in poskuša izbrisati ključe programske opreme Kaspersky Antivirus. Najbolj zanimivo pa je, da onemogoči virus MyDoom, saj izbriše njegove vnose v registru – tekmovalnost med avtorji virusov?

Netsky.D bo na pogonih od C do Z poiskal vse datoteke, ki bi lahko vsebovale e-naslove ter se poslal na vse naslove, ki jih bo našel. Edina druga posledica okužbe se je sprožila med 18. in 21. uro 2. marca 2004 in povzročila, da je pričel zvočnik v PC-ju piskati v naključnih intervalih.

Preventiva

Čisto enostavno: ne odpirajte izvršilnih priponk v e-sporočilih. Če imate dober požarni zid, ki ga je mogoče nastaviti tako, da blokira vsa odhodna e-sporočila, ki so poslana neposredno na internet (namesto na poštni strežnik vašega ponudnika), boste preprečili tudi širjenje črva, tako da bo morebitna okužba ostala v vašem računalniku.

Zdravilo

Uporabite orodje za odstranjevanje črva Netsky, ki ga boste našli na http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.netsky@mm.removal.tool.html.

DEKLETA
POGOVOR Z NEZNANKO
FANTJE
Izbira moških je zabavna in brezplačna. Izbirajte ve, ali pa se pustite izbrati. Vaš glasovni nabiralnik bo takoj poln. Pokličite in zabava se začne.
VAŠA TELEFONSKA AVANTURA
DEKLETA, KLIČEJO TUDI BREZPLAČNO
Poslušajte dekleta. Pustite kateri sporočilo. Preglejte svoj poln nabiralnik. Lahko pa poklepetate z dekleti, ki so trenutno na ZmeniSe. Možnosti so odprte in vsak dan se prijavljajo nove osebe. Pohitite, dekleta so nestrpna.
TELEFONI SAMO ZA DEKLETA
MOBITEL 041 255 555
VODAFONE 040 655 555
TELEKOM 01 4251 444
ZmeniSe
ČVEK IN ZMENKI
VRTILJAK STIKOV
IZZIV ZA AVANTURISTE
BREZPLAČNA ŠTEVILKA ZA DEKLETA
080 18 18
090 4234
PREJ POKLIČEŠ
PREJ PUNCO DOBIŠ
4U d.o.o., Ljubljana, Trzaška 2, 336 sit/min

Projektorji

Pravzaprav vam ni potrebno kupovati video stene za uživanje v veliki sliki. Andrej Potočnik uživa med projektorji z veliko sliko in nizko ceno...

Če se vaše življenje vrti okoli vsakega tolarja, potem vam projektor ponuja najboljše razmerje med velikostjo slike in ceno in je kot takšen vaša optimalna izbira, če želite resnično uživati pri ogledu filmov doma. Že res, da so plazmatski televizorji vedno cenejši, toda tudi proizvajalci sami povedo, da še čas plazme v vsakem domu ni prišel. Cenovni preskoki so majhni, tako da boste za sodoben model morali oropati kakšno banko. LCD zasloni se tudi lepo razvijajo, toda pri njih je problem velikost, saj je izdelava tako velikega zaslona brez napak podvig, katerega se bojijo pri NASI in Mehanotehniki iz Izole. Projekcijski televizorji? Hmm, ne. Največji porabijo preveč prostora, poleg tega nakup takšnega primerka obremeni vašo rodbino še za nekaj prihodnjih generacij. Ne, če želite vaš dom spremeniti v kino dvorano, potem potrebujete projektor. Cena je ugodna, občutek pri uporabi fantastičen in če kupite še nove preproge, usnjena prekrivala za sedežno garnituro in avtomat za pokovko, lahko pričnete pobirati vstopnino.

VEČ VIDIŠ, VEČ VIDIŠ

Uporaba projektorja pomeni neizpodbitno eno stvar: daleč največjo sliko, kar si jo lahko zamislite. Če velikost slike primerjamo s plazmatskimi televizorji, ugotovimo, da ta hip večina modelov zmore okoli 130cm diagonale, največji modeli pa se ustavijo pri 180cm, seveda pa je cena vsaj sedemmestna, če ne celo osemmestna. Projektorji na drugi strani ponudijo pri desetini te cene zaslonsko diagonalo do dobrih 7m (beri: sedem metrov). Seveda, za takšno sliko potrebujete sobo velikosti dvorane za mali nogomet, kar prosim, upoštevajte, ko boste gradili naslednjo hišo, kajti nikoli ne veste, kdaj vam bo takšna soba prišla prav.

Dostikrat tudi slišim, kako si ljudje predstavljajo, da je projektor škatla, ki počiva sredi sobe, nanj je priklopljena množica kablov, zvočno udejstvovanje pa je podobno kakšnemu helikopterju pri pristanku. Če pomislim, kakšen videz je imela moja računalniška soba, ko sem prvič gostil projektor doma, bi se strinjal. Na okenski polici sta počivali dve škatli, ki sta dajali projektorju, ki je lovil ravnotežje na njih, zadostno višino. Po kotih so počivali zvočniki, predvajalnik DVD pa je zaradi kratkega povezovalnega kabla ždel na radiatorju. A kar brez strahu. Sodoben predvajalnik sedaj mirno počiva pritrjen na strop ali na vrhu kakšnega predalnika, hrup ventilatorjev pa je zmanjšan na minimum.

Kako smo testirali

To so nenazadnje le projektorji namenjeni domačemu kinu, zato smo jih lepo posadili v prazno pisarno, jo zatemnili, privlekli trosed, pivo in čips, ter uživali. Izbrana filma sta bila *Sleepy Hollow*, ki je za test idealen zaradi odličnih prelivanj megle in senc, ter *Finding Nemo*, zaradi živahnosti barv.

Oblika

Ali izgleda projektor kot pokrov zračnega filtra pri razpadlem yugu ali pa je morda podoben napravam, ki jih dobimo zraven 5kg pralnega praška? Kakor koli že, če bo projektor počival v vašem dnevnem prostoru, mora biti prijetnega in živahnega videza. Je velik ali majhen? Potrebuje klavir za podstavek, ali pa mu zadostuje majhen del knjižne police?

Hrup

Najverjetneje boste sedeli nekje v bližini projektorja, kar pomeni, da si ne želite poslušati turbo sesalca, ki svojo delovno vnemo namesto na 110 napaja raje pri 220V. Žal sistem presvetljevanja z žarnico pomeni, da se projektorji vsi po vrsti lepo grejejo, tako da se hrupu ne boste izognili.

Lastnosti

Kakšna je ločljivost? Ima komponentni priključek (najboljša slika, ki jo zmorejo izpljuniti predvajalniki DVD potrebuje točno to povezavo), ali boste obtičali na signalu S-video? Če že, se morda da premostiti težavo z uporabo priključka SCART? Ali projektor ponuja dodatne dobrote, kot na primer infrardeči daljinski krmilnik ali dodatno žarnico?

Slika

Kvaliteta slike je tista, ki je pravzaprav najbolj opevana in zaradi česar je razred projektorjev namenjen za domači kino. So poslovni modeli prav tako uporabni za takšno rabo? Se splača kupiti drag projektor LCD ali poceni DLP, čeprav je njuna cena enaka?

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.n.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

Benq PB2220

Benq je grdi raček. Škoda, da se ne spremeni v lepega laboda

Cena 515.760 SIT Na spletu www.benq.com

Nikakor se ne moremo odločiti, ali je ločitev podjetij Acer in Benq dobra ali slaba stran. Veliko ljudi je predvidevalo, da bo Acer izdeloval kvalitetnejše izdelke, Benq pa poskušal prodreti na trg predvsem s ceno. Zaenkrat se zdi ta domneva pravilna, kajti večina najboljših oblikovalcev je najverjetneje odšla na stran Acerja.

oblika Vemo, da Acer zna oblikovati izdelke do potankosti. Če ne verjamete, si oglejte njihov prenosnik Ferrari. Toda vse te svoje oblikovalske oblike ljubosumno čuvajo, zatorej so izdelki podjetja Benq hudo nerazburljivi. Saj veste, če pride na obisk sosed, tega projektorja ne bo takoj prepoznal. Kar je po svoje precej žalostno, saj ste v nakup vložili kar nekaj denarja.

hrup Slabe rešitve, ki so posledica manjšega razvojnega proračuna, kot ga ima konkurenca, vplivajo tudi na ta del testa. Zaradi majhnosti projektorja se ventilatorski tresljaji čutijo bolj, kot bi si želeli in v končni fazi pripomorejo k večjemu hrupu. Tudi segrevanje projektorja je bolj opazno, zaradi česar se morajo ventilatorji še bolj aktivno ukvarjati s prepihovanjem.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 1024 x 768
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 2000:1
- Svetilnost: 1700 ANSI lumnov
- Dimenzije: 220 x 52 x 175mm
- Teža: 1,7kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,8m
- Največja razdalja prikazovanja: 10m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 34dB
- Življenjska doba žarnice: 2000ur
- Poraba energije: 150W
- Testiranje omogočil: Avtera, 01 585 34 11

značilnosti Ponudba ni ravno široka. Priklopi so omejeni na najbolj osnoven nabor (VGA, kompozitni in S-video). Zanimiv daljinski krmilnik izboljša situacijo, vendar pazite, da ga ne založite, ker je resnično miniaturen. Kablovje je prisotno, vendar bi lahko bilo daljše od standardnih 1,8m.

slika Na drugi strani pa je slika, ki jo zmore prikazati mali PB2220, dokaj solidna. Z visokim kontrastom smo bili zelo zadovoljni, priporočamo le izboljšavo leče, saj je bilo zelo težko ujeti dobro ostrino. Konkurenca sicer ponuja več, predvsem pri temnih odtenkih mali Benq peša. Hitri preskoki slike ga sicer upešajo, a morate biti resnično pozorni, da to opazite.

81 % "Benq se kljub slabemu oblikovanju kar dobro obnese."

Benq PB6100

Benq resnično potrebuje sveže ljudi na področju oblikovanja

Cena 314.880 SIT Na spletu www.benq.com

Če je model PB2220 ultra lahki prenosni projektor, pa PB6100 cilja na rahlo manj udobno prenašanje za ceno višje kvalitete. Pravzaprav je takšen projektor pripraven tako za mirno domovanje, kot za romanje iz predavalnice v predavalnico.

oblika Če že mali PB2220 ni navdušil, pa PB6100 na področju oblikovanja še bolj razočara. Človek bi pomislil, da Benq ponuja dolgočasno oblikovane izdelke, zato da jih ljudje ne bi kupili. Resnično, mar bi raje odpustili oblikovalce in stopili v najbližji vrtec in prosili naj jim otroci narišejo ohišje projektorja in rezultat bi bil gotovo boljši. Vsekakor je bil ta najbolj pust projektor na testu.

hrup Čeprav je večji od manjšega brata in ima močnejše ohišje, pa tresljaji kar nočejo prenehati. Ventilatorji ob polni obremenitvi zaradi precej močne žarnice tulijo kot letalske turbine, kar mu zagotovo ni v prid, zatorej ob uporabi priporočamo glasno ozvočenje (vsaj Z-680 ali kaj podobnega).

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 800 x 600
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 6m
- Razmerje kontrasta: 1500:1
- Svetilnost: 1700 ANSI lumnov
- Dimenzije: 262 x 98 x 215mm
- Teža: 2,7kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 1,5m
- Največja razdalja prikazovanja: 10m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 34dB
- Življenjska doba žarnice: 2000ur
- Poraba energije: 200W
- Testiranje omogočil: Avtera, 01 585 34 11

značilnosti Ni ravno preprosto pisati o projektorju, ki se pravzaprav v ničemer ne razlikuje od ostalih. Ponuja standarden nabor priključnih mest (VGA, kompozitni, S-video), poleg tega pa je bilo dovolj prostora še za komponentni priklop. Torbica je seveda prisotna, potrebno kablovje prav tako.

slika Čemu so se odločili za uporabo ločljivosti SVGA, nam ni preveč jasno. Pa je že prav lepo kazalo pri malem modelu, zatorej je bilo logično predpostaviti, da bodo razmere pri večjem modelu enake ali boljše. Pa niso. Z upadom ločljivosti slika izgubi finost, čeprav ima še vedno precej dober kontrast. Tudi večji model se ni rešil bolezni hitrega preskoka, tu je vtis mavrice občasno še bolj viden. Žal, za tak denar PB6100 resnično ne prepriča.

74 % "Model, ki je jasno namenjen domači uporabi, je zanimiv tudi zaradi cene."

NEC VT46

Skromen, toda vsekakor uporaben

Cena 243.900 SIT Na spletu www.nec.com

NEC je vsem dobro znan velikan na področju elektronike in računalništva, tako da si takšnega supertesta brez njihovih izdelkov ne gre zamisliti. Tokrat je k nam priromal tudi eden starejših modelov, ki smo vam ga pred časom že predstavili, VT46.

oblika NEC se je lotil zadeve pošteno in oblikoval simpatičen izdelek. Niso izdelovali ultra lahkega prenosnega projektorja velikosti mobilnega telefona, temveč so se odločili za rahlo bolj robusten pristop, ki se je, vsaj vizualno, obrestoval. Zaobljena oblika daje napravi videz, da je manjša, kot je v resnici. Na ta način so lepo rešili dostop do ostrenja in povečave slike.

hrup Z 32dB resnično ni med najtišjimi, toda morate vedeti, da boljše kot je hlajenje, dalj časa zdrži žarnica. Če upoštevate razmerje decibeli/število ur, se izkaže, da se VT46 odlično obnese. Pomislite, kaj vam je bolj pomembno: 4dB ali 1000 ur žarnice?

lastnosti Ničesar presenetljivega, bi lahko dejali. Projektor nima ničesar takšnega, česar ne bi videli pri konkurenci, obenem pa ima vse, kar potrebujete. Daljinski krmilnik je zelo priročen, zaslonski meniji pa izjemno preprosti in uporabni, tako da z uporabo ne bo težav. Dokaj velika povečava omogoča veliko sliko na kratki razdalji, vendar takrat vidite znano mrežo.

slika Tehnologija LCD je dodobra preizkušena, tako da se za kvaliteto ni potrebno preveč bati. Žal pa je ponujena ločljivost le SVGA, kar pa je premalo v primerjavi s konkurenco. Dokaj skromno razmerje kontrasta seveda pomeni šibko področje pri prikazovanju različnih odtenkov, zato se vam znajo poceditи sline po katerem izmed cenejših projektorjev s tehnologijo DLP.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: LCD
- Ločljivost: 800 x 600
- Razmerje prikaza: 16:9
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 400:1
- Svetilnost: 1200 ANSI lumnov
- Dimenzije: 310 x 89 x 230mm
- Teža: 2,9kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,7m
- Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 32dB
- Življenjska doba žarnice: 3000ur
- Poraba energije: 160W
- Testiranje omogočil: Power Plus, 01 511 27 27

68% *"Mali NEC-ov model sicer na papirju izgleda skromen, a vam lahko veliko ponudi."*

NEC LT240

NEC je veliko obljubljal pred predstavitvijo tega projektorja – in obljube tudi izpolnil

Cena 839.900 SIT Na spletu www.nec.com

NEC-ovim izdelkom se pozna dolgoletna kariera v proizvodnji elektronike. Ta model je eden novejših projektorjev, ki za prikaz slike uporabljajo tehnologijo DLP in spada tudi med bolj simpatične izdelke na supertestu. Ljubitelji naravnih pojavov boste tarnali nad pomanjkanjem mavrice.

oblika Po oblikovni plati NEC ne bo nikogar osupnil. Plastično ohišje zamolklo sive barve ni ravno višek oblikovanja, če smo čisto iskreni. Zato pa toliko bolj navduši daljinski krmilnik, ki blazno spominja na fazerje iz serije *Star Trek*. Krmilni gumbi so tako na krmilniku, kot tudi na samem projektorju smiselno razporejeni, tako da z upravljanjem ni nikakršnih težav.

hrup LT240 brenči z 32dB, kar ga uvršča med srednje glasne projektorje na testu oziroma med tišje modele DLP. Omogočen je tudi ekonomični način, ki zmanjša svetilnost za 20% in s tem tudi število vrtljajev ventilatorja, kar projektor precej utiša.

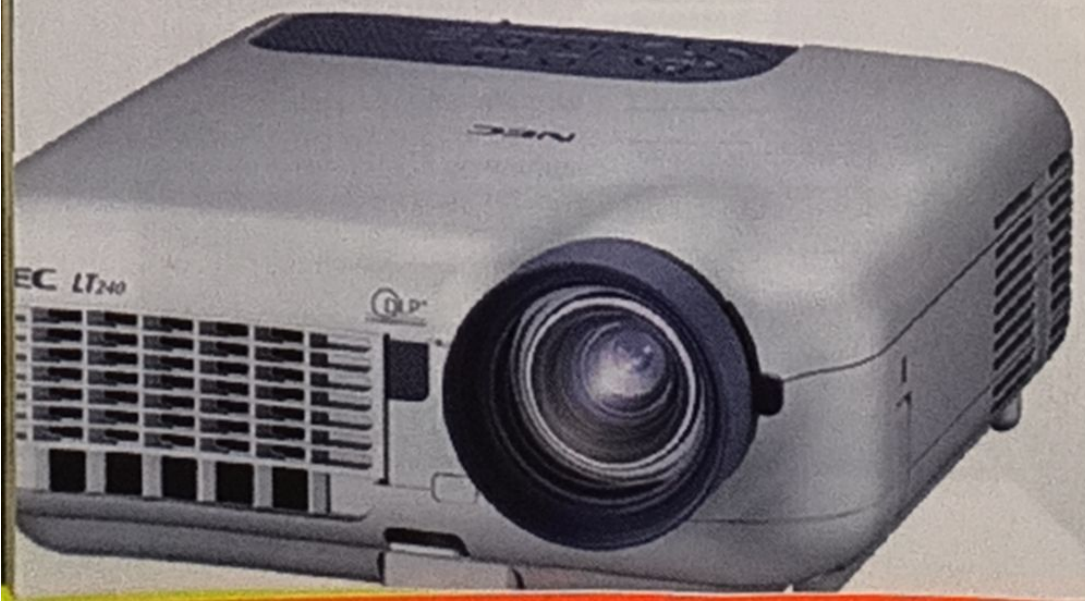
lastnosti Že omenjeni, fazerju podoben daljinski krmilnik je sicer precej velik, a je zato znatno uporabnejši od večine manjših bratcev. Z njim je mogoče upravljati tako nastavitve projektorja, kot tudi krmiliti kazalec miške na zaslonu. Za dodatno funkcionalnost ima tudi ta krmilnik lasersko lučko. Ker je projektor prenosne narave, ima na strani ročico za prenašanje, ki pa nekako ne deluje najbolj robustno, tako da se boste za selitve gotovo raje poslužili torbice, ki je prav tako v paketu.

slika Slika, ki jo prikaže LT240 je ostra in jasna in kljub temu, da zmore žarnica svetilnost le 1600 ANSI lumnov, je slika dobro vidna tudi v bolj osvetljenih prostorih. Da smo našli mavrico, smo se morali pošteno potruditi, še posebej pa navdušijo toni kože. NEC s tem modelom vsekakor ni razočaral.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 1024 x 768
- Razmerje prikaza: 4:3 in 16:9
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 1300:1
- Svetilnost: 1600 ANSI lumnov
- Dimenzije: 260 x 92 x 275mm
- Teža: 3,2kg
- Vhodi: S-video, kompozitni komponentni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,9m
- Največja razdalja prikazovanja: 19m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 32dB
- Življenjska doba žarnice: ni podatka
- Poraba energije: 280W
- Testiranje omogočil: Power Plus, 01 511 27 27

84% *"NEC si očitno utira široko tlakovano pot za odločen naskok trga projektorjev."*



Epson EMP-73

Epson, ki bi si ga mnogi želeli v pisarnah

Cena 659.880SIT Na spletu www.epson.com

Če ste reden bralec *PCFormata*, potem veste, da je na prejšnjem supertestu skenerjev skorajda premočno vodil prav Epson. Zanimivo, da je to podjetje, ki se je pri nas uveljavilo z tiskalniki, sedaj pa so eni vodilnih pri ostalih izdelkih, njihovi tiskalniki pa rahlo zaostajajo za konkurenco.

oblika Jasno, Epsonu se težko posreči izdelati grdo napravo. Položaj se tu (na srečo) ni spremenil, saj daje model EMP-73 jasno vedeti, kateri hiši pripada. Oblikovalski prijemi so precej klasični, mogoče rahlo razočara nadzor nad ostrino in povečavo slike, ki deluje precej ceneno. Zasnovan je tako, da nima nobenega posebej štrlečega dela, ki bi oteževal pakiranje in prenašanje.

hrup Tu nas model EMP-73 ni navdušil preveč. 33dB je še vedno precej veliko, še posebej če upoštevate, da gre za tehnologijo LCD, in ne DLP. Ni idealen za predavatelje, ki niso vajeni glasnega govorjenja, vsi ostali pa bodo brez težav pozabili nanj.

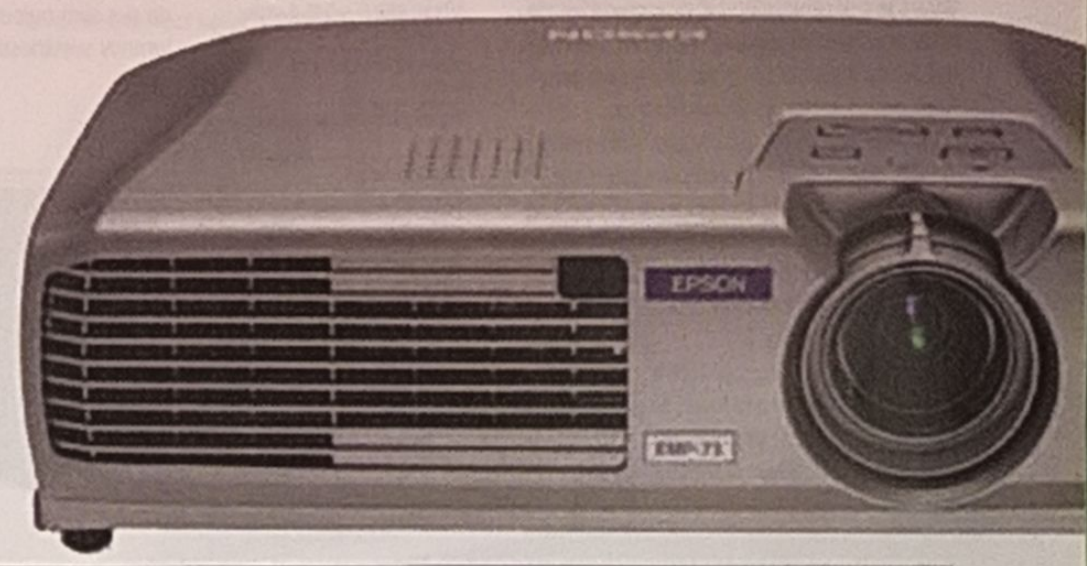
značilnosti Precej standarden nabor priklopov, ki zajema tudi komponentnega, enakopravno dopolnjujejo tudi precej standardne možnosti nastavljanja in upravljanja. Torbica in potrebno kablovje so prisotni in tudi dokaj lepo jih je mogoče pakirati. Na dolgi rok bi si morda želel bolj zavarovanih rež za vstop zraka.

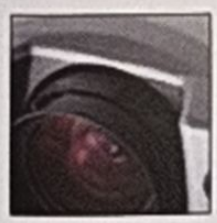
slika Slika je, kot se za tehnologijo LCD spodobi, ostra in živahna. Žal pa ne navduši razmerje kontrasta, kar je lepo vidno pri večjem razponu odtenkov naenkrat. Vidi se, da so imeli v mislih kazanje razpredelnic in grafov, ne pa poganjanje filmov DVD. Seveda, če radi gledate temačne filme, boste težje opazili to slabost. Ni ravno najbolj primeren za ogledovanje filmov, kar nenazadnje že v prvi vrsti pove uporaba tehnologije.

PODROBNOSTI

Tip projektorja: LCD
Ločljivost: 1024 x 768
Razmerje prikaza: 4:3
Največja širina slike: 7,6m
Razmerje kontrasta: 500:1
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Dimenzije: 315 x 97 x 240mm
Teža: 2,9kg
Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,7m
Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
Ostrenje: ročno
Količina hrupa med delovanjem: 33dB
Življenjska doba žarnice: 3000ur
Poraba energije: 165W
Testiranje omogočil: Avtera, 01 585 34 11

75% "Če želite imeti Epsona, potem bo tale ravno pravšnji za vas."





Hitachi CP-X328

Hitachi nas nikakor ni uspel povsem prepričati

Cena 550.000 SIT Na spletu www.hitachi.com

Verjetno vas večina pozna Hitachi predvsem po odkupu proizvodnje diskov podjetja IBM in njihovih serij diskov Deskstar, toda Hitachi že kar dolgo proizvaja monitorje in zaslone LCD, zato ne preseneča, da so se odločili pogledati tudi na področje projektorjev.

oblika Že mogoče, da so nekateri izmed Hitachijevih modelov projektorjev drzno oblikovani in izzivajo pozornost s svojo pojavo, pa je model CP-X328 oblikovalsko precej umirjen projektor, še eden tistih, ki pravzaprav živijo za razpredelnice in grafe. Najverjetneje bi lahko postal prodajna uspešnica, če bi Hitachi sklenil sodelovanje z Microsoftom in začel na ta model lepiti nalepko: Certificirano za Excel.

hrup Žal konzervativna oblika ne pomeni tihe uglajenosti, ki bi takšnemu modelu lepo pristala. Ne, projektor se razburja na svojih 33dB, kar zna občasno motiti hudo pomembne pogovore o dobičkih in stroških. Namig: uporabniki naj namerno zavajajo občinstvo, da pride do glasne debate in, hrup projektorja bo v hipu pozabljen.

značilnosti Značilen predstavnik svojega razreda? Vsekakor. Ima vse tisto, kar imajo ostali. Dobite lepo torbico, v katero brez težav pospravite projektor in vse ostale kable, ki so priloženi. Ponuja tudi možnost, da z uporabo daljinskega krmilnika prevzamete nadzor nad miško računalnika, na katerega je projektor priklopljen. Meniji so pregledni in uporabni in povprečen uporabnik ne bi smel imeti težav z njimi.

slika Slika, ki jo zmore prikazati CP-X328, je takšna, kot jo pričakujete od klasičnega projektorja, ki uporablja tehnologijo LCD. Ostra in natančna, pri veliki povečavi boste z manjše razdalje zlahka opazili mrežo. S precej visoko svetilnostjo precej pridobite pri uporabi v slabših pogojih, kadar je v projekcijski sobi veliko dnevne svetlobe, po drugi strani pa se Hitachi porazno obnese pri kontrastnih slikah in filmih.

PODROBNOSTI

Tip projektorja: LCD
Ločljivost: 1024 x 768
Razmerje prikaza: 4:3
Največja širina slike: 7,6m
Razmerje kontrasta: 350:1
Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
Dimenzije: 295 x 76 x 231 mm
Teža: 2,7kg
Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,7m
Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
Ostrenje: ročno
Količina hrupa med delovanjem: 33dB
Življenjska doba žarnice: 2000ur
Poraba energije: 150W
Testiranje omogočil: Lukvel, 01 542 10 37

68% "Tale Hitachijev model sploh ni navdušil, razmerje kontrasta je šibka stran."

HP VP6110

Vizija DLP, ki jo ponuja HP

Cena 464.808 SIT Na spletu www.hp.com

Podjetje HP je eno prvih, ki je začelo ponujati projektorje, ki uporabljajo tehnologijo DLP. Seveda so se v tem času mnogo naučili, zatorej je smiselno pričakovati, da se bodo njihovi izdelki dobro obnesli.

oblika HP je tako veliko podjetje, da enostavno vpliva na svetovno mnenje. Tako so njihovi izdelki vedno okusno oblikovani in prav nič ni drugače z modelom VP6110. Zasnova je precej klasična, s prikazovalnim delom, potisnjenim globoko na stran projektorja. Krmilni gumbi so lahko dosegljivi, prav tako ne bo težav pri iskanju ostrine.

hrup Zanimivo, toda nismo našli podatka o tem, koliko hrupa pravzaprav projektor proizvaja. Po interni lestvici se je uvrstil v razred 33dB, kar je nekako realno pričakovati od projektorja DLP. S tolikšno stopnjo se brez težav meri z večino projektorjev LCD, kar je dober dosežek.

lastnosti HP ponuja toliko avtomatike kot malokateri drug izdelek. Samodejno raztegovanje slike na polnozaslonski način, samodejno zaznavanje signala (kar, ponuja tudi večina ostalih projektorjev) in samodejna sinhronizacija slike, katere naloga je, da se dobro sliši, saj neke prave uporabe zanjo nismo našli. Množica priklopnih mest zagotavlja dobro povezovanje z ostalimi napravami. Priložen daljinski krmilnik je zelo priročen in se ga boste hitro navadili.

slika Od tehnologije DLP imamo visoke zahteve in VP6110 jih mirno uresniči. Čeprav je največja ločljivost SVGA, tega zlepa ne opazite, še posebej če imate projektor zato, da si z njim ogledujete filme. 1500 ANSI lumnov svetilnosti zagotavlja dobro sliko, kar je tudi ena izmed najbolj pomembnih lastnosti. Pri preverjanju šibkih točk, ki jih prinaša tehnologija DLP, pa se kmalu opazi, da je projektor precej dovzeten na učinke mavrice, kar mu seveda ni v prid.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 800 x 600
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 4,6m
- Razmerje kontrasta: 2000:1
- Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
- Dimenzije: 308 x 95 x 238mm
- Teža: 3,1 kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,7m
- Največja razdalja prikazovanja: 4,7m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: ni podatka
- Življenjska doba žarnice: 3000ur
- Poraba energije: 250W
- Testiranje omogočil: Diss, 01 420 55 06

73% "HP je kmalu začel uporabljati DLP, toda tale model ne dosega svetilnosti konkurence."

Panasonic PT-LM1E

Panasonici dosegajo dobre rezultate, a ne s tem modelom

Cena pokličite prodajalca Na spletu www.panasonic.com

Ne morem si pomagati, da ob tem imenu ne bi pomislil na Sally Field v filmu Punchline, ki na temo o vibratorjih pravi: "Za boga, ne! Nikoli ne bi mogla biti intimna s stvarjo, na kateri piše Panasonic." Vendar je japonski gigant daleč od tega, da bi izdeloval cenene plastične igračke. Že dolgo časa je prisoten na področju televizije, zatorej ne preseneča prihod na področje projektorjev.

oblika Oblikovno je PT-LM1E precej dolgočasen. Množica lukenj za hlajenje deluje neduhovito in strašno zamorjeno, tudi ostali deli ohišja so precej nedomiselni. Že res, da je vse tam, kjer mora biti, toda lahko bi bilo veliko bolje izvedeno.

hrup Še eden izmed projektorjev, kjer nismo mogli najti navedenega podatka o količini hrupa, ki ga proizvede predvajalnik. V primerjavi z ostalimi se je uvrstil v bližino 32dB, kar ga uvršča na sredo testiranih modelov tega supertesta. Zvočno ni posebej nadarjen, prav tako ventilatorji ne povzročajo tresenja celotne naprave, tako da se tu PT-LM1E obnese dokaj solidno.

lastnosti Čeprav ima hudo malo posebnosti in priveskov, pa ne pomeni, da je čisto zanič. Spada med ultra lahke prenosne projektorje, saj mu je teža skromnih 1,6kg vsekakor v prid. Izjemno zanimiv je daljinski krmilnik, ki je izjemno tanek, a zelo uporaben. Kadar ga ne potrebujete, ga lahko pospravite v poseben prostor na dnu projektorja, kjer je varen tudi med prevozi.

slika Tu pa nam je postalo žal, da nismo na test dobili katerega izmed boljših modelov, kajti slika pri modelu PT-LM1E nam nikakor ni bila všeč. Že to, da gre za LCD projektor, ki zmore ločljivost SVGA, mu ni v prid, položaj pa se še dodatno poslabša, ko si želite ogledati kak film. Od vseh modelov LCD je imel najslabše izražene kontraste, še posebej pa je razočaralo dejstvo, da višji modeli dobivajo odlične ocene.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: LCD
- Ločljivost: 800 x 600
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 400:1
- Svetilnost: 1200 ANSI lumnov
- Dimenzije: 257 x 59 x 209mm
- Teža: 1,6kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 1,17m
- Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: ni podatka
- Življenjska doba žarnice: ni podatka
- Poraba energije: 130W
- Testiranje omogočil: Kotar, 01 420 25 00

67% "Panasonic se bo moral bolj potruditi, če bo želel dosegati boljše rezultate."

Philips bCool XG1

Če bo regres dovolj velik, ga kupim

Cena 619.900 SIT Na spletu www.philips.com

Philips je vsekakor podjetje, ki ne potrebuje posebne predstavitve. Njihovi monitorji sodijo med najboljše na svetu, televizorji prav tako, zatorej so bili zastavljeni obeti precej visoki. Kot se je izkazalo, se dobrih dosežkov nismo nadejali zaman.

oblika bCool XG1 ni ravno oblikovalski vrhunec. Če bi lahko izbiral samo po obliki, bi se verjetneje odločil za Philipsov Astaire Deluxe, ki je fantastično lepo oblikovan, a je po ostalih lastnostih daleč za tokrat testiranim modelom. XG1 je dokaj klasične zasnove, z dobro ergonomijo in veliko možnostmi pritrditve oziroma postavitve.

hrup S 33dB ni ravno najtišji, toda upoštevati morate, da uporablja tehnologijo DLP, kar dodatno prispeva osnovnemu šumu. Če se upošteva to dejstvo, potem je jasno, da se XG1 obnese zelo dobro.

lastnosti Tudi tu najdemo kopico tehnologij, ki imajo mogočna imena in počnejo večino reči kar same. SmartSet omogoča samodejno optimizacijo slike, na voljo pa so še digitalna zamrznitev in digitalno povečanje slike. Najbolj všečni pa sta možnosti Smart-Save (omogoča samodejni izklop ob nedejavnosti – za varčevanje žarnice) in SmartDimmer (zatemni svetilnost žarnice in ji na ta način daljša življenjsko dobo), ki precej podaljšata delovno dobo projektorja.

slika Slika pri modelu XG1 je naravnost odlična. Uporaba tehnologije DLP se resnično obrestuje, saj je razmerje kontrasta 2000:1 lepo vidno pri testiranju odtenkov. Tudi 1700 ANSI lumnov svetilnosti pomeni dovolj svetlo in vidno sliko, tudi kadar v prostoru ne vlada črna tema. Tudi iskanje mavrice je potekalo dalj časa, ker smo jo težje opazili, kot pri konkurenci. Edino, kar gre zameriti temu modelu je, da je deklarirana življenjska doba žarnice le 1500 ur. Pa imajo Philipsovi inženirji razlog za izdelavo še boljšega modela.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 1024 x 768
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,5m
- Razmerje kontrasta: 2000:1
- Svetilnost: 1700 ANSI lumn
- Dimenzije: 235 x 70 x 195mm
- Teža: 1,6kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni, komponentni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 1,2m
- Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 33dB
- Življenjska doba žarnice: 1500ur
- Poraba energije: 180W
- Testiranje omogočil: PC H.AND, 01 530 08 00

85 % "Ultra prenosen, dobra slika, dobra svetilnost – ocene zmagovalca."

Sony VPL-CX6

Sony mirno kaže, da se ne misli izpustiti tržnega deleža iz rok

Cena pokličite prodajalca Na spletu www.sony.com

Sony je na področju projektorjev prisoten že od vsega začetka, zato se ne gre bati, da bi takšen supertest minil brez njih. Naprave, ki jih izdeluje ta japonski gigant so bile vedno čislane zaradi kvalitete slike in grajane zaradi dokaj zasoljene cene. Da vidimo, kako je tokrat.

oblika Oblikovno modelu CX6 ni mogoče ničesar očitati. Minimalistične linije, poudarjene v svetli srebrni barvi in dovršene podrobnosti, kot na primer samodejno odpiranje in zapiranje pokrova leče, so vsekakor vedno šteli v prid seriji VPL. Tudi daljinski krmilnik se pridno izpopolnjuje, tako da imate na voljo vse, kar vam projektor ponuja.

hrup Žal pa se na drugi strani pojavlja stalni problem, to je previsoka stopnja hrupa, ki jo generira projektor. 38dB pomeni kar hrupno delovanje, čeprav ima projektor vmesnik, ki nadzoruje temperaturo in po potrebi niža ali viša število obratov ventilatorja.

lastnosti VPL-CX6 pomeni zlato sredino ponudbe projektorjev LCD, saj vam omogoča ločljivost XGA ob kombinaciji z dokaj uporabnimi samodejnimi tehnologijami, možnostjo kontrole trapeza po višini in širini pa zagotavlja, da ga boste lahko uporabljali kjer koli.

slika Slika je vsekakor v ponos temu projektorju, saj redko najdemo še boljšo ostrino pri projektorjih razreda XGA. Izjemna svetlost pomeni, da potrebujete rahlo zastrte zavese in že boste razbrali, kaj je na steni. Seveda pa se tudi Sony ni mogel izogniti tegobam, ki jih prinaša tehnologija LCD, saj je razmerje kontrasta še vedno šibko v primerjavi s ponudbo projektorjev DLP. Preseneča tudi dejstvo, da povečava slike ni tolikšna, kot jo omogoča konkurenca, kar pomeni, da boste pri tem modelu potrebovali za enako veliko sliko dobrega pol metra več.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: LCD
- Ločljivost: 1024 x 768
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: ni podatka
- Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
- Dimenzije: 285 x 68 x 228mm
- Teža: 2,7kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,7m
- Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 38dB
- Življenjska doba žarnice: 2000ur
- Poraba energije: 165W
- Testiranje omogočil: CHS, 01 280 66 00

75 % "Kvaliteten model LCD projektorja, saj ima vse kar potrebujete doma ali v pisarni."

Toshiba TLP-T70M

Pravijo, da Toshibin projektor najbolje deluje v navezi s Toshibinim prenosnikom

Cena pokličite prodajalca Na spletu www.toshiba.com

Toshiba je eno vodilnih imen na področju prenosnikov, ki se tudi odlikuje z dobrimi zaslони LCD. Če zmorejo narediti dober zaslon za prenosnik, potem ne vidimo razloga, da ne bi naredili dobrega projektorja. So ga res?

oblika Oblika ni ena izmed najboljših lastnosti modela TLP-T70M. Precej klasično oblikovanje ne navduši, čeprav ni nespametnih oblik. Kombinacija srebrne in temno sive barve daje videz, da je projektor večji, kot je dejansko. Leča je precej skrita in težko dostopna za nastavljanje ostrine.

hrup Toshiba ljubosumno varuje podatek o tem, koliko hrupa povzroča njihov projektor. Ob neposredni primerjavi se je ob polni svetilnosti uvrščal v bližino 32dB, kar je tudi pričakovana številka. Ob nižji svetilnosti žarnice se tudi hrup ventilatorjev poleže.

lastnosti TLP-T70M se ponaša s finim pripomočkom: zelo uporabnim daljinskim krmilnikom. Poleg tega, da lahko z njim spreminjamo nastavitve projektorja, omogoča krmilnik prevzem nadzora nad miško. Povrhu tega pa ima vgrajen še laserski oddajnik, ki služi kot pokazatelj (saj veste, rdeča lučka na steni) Odličen krmilnik dobro služi celoti, saj je LCD projektor izjemno uporaben za tovrstno delo.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: LCD
- Ločljivost: 1024 x 768
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 400:1
- Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
- Dimenzije: 303 x 84 x 206mm
- Teža: 2,3kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 0,8m
- Največja razdalja prikazovanja: 7,6m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: ni podatka
- Življenjska doba žarnice: 3000ur
- Poraba energije: 165W
- Testiranje omogočil: Tift, 01 256 15 40

slika Toshiba ima precej fino in ostro sliko, ki je uporabna tudi kadar je v prostoru bolj svetlo, kot bi si normalno želeli, saj se ponaša z izjemno dobro svetilnostjo za projektor LCD. Seveda tudi Toshibini inženirji niso zmogli iti preko svojih zmožnosti, tako, da tudi za TLP-T70M velja, da ima težave s prikazovanjem močno kontrastne slike. Vendar, nekako ta projektor ne daje občutka, da bi ga kdo uporabljal za domači kino, temveč s tovrstnim krmilnikom kar kliče po predavanjih.

76% "Toshiba je najbolje ocenjen projektor LCD na testu."

InFocus X1

Namenjen je poslovni rabi, za doma je prehrupen

Cena 330.000 SIT Na spletu www.infocus.com

Neradi priznamo, da smo projektorje InFocus spoznali šele pred kratkim in istočasno ugotovili, da imajo prav pisano izbiro najrazličnejših projektorjev. Model X1 spada v njihov razred poslovnih projektorjev, kar pomeni resnejšo uporabo.

oblika Takole je: nismo se mogli odločiti, ali je zasnovan v stilu ameriškega doma iz petdesetih let prejšnjega stoletja ali pa je oblikovalsko zastarel. Žal se v testnem času ni pojavil na uredništvu nihče, ki bi nam zadevo razložil. Zatorej je padla naslednja odločitev: X1 je zvito zasnovan. Nihče pa ni rekel, da je ergonomično na višku, saj je na primer gumbe težko ločiti med sabo.

hrup Če je že zvito oblikovan, pa še zdaleč ni tehnološko dovršen, saj spada med najglasnejše projektorje na tem supertestu. Žal se vam ob uporabi v tihi sobi kaj kmalu zazdi, da je ventilator pokvarjen, a je žal le – hrupen.

PODROBNOSTI

- Tip projektorja: DLP
- Ločljivost: 800 x 600
- Razmerje prikaza: 4:3
- Največja širina slike: 7,6m
- Razmerje kontrasta: 2000:1
- Svetilnost: 1100 ANSI lumnov
- Dimenzije: 249 x 106 x 318mm
- Teža: 3,1 kg
- Vhodi: RGB D-sub 15, S-video, kompozitni
- Najmanjša razdalja prikazovanja: 1,1 m
- Največja razdalja prikazovanja: 9,8m
- Ostrenje: ročno
- Količina hrupa med delovanjem: 36dB
- Življenjska doba žarnice: 4000 ur
- Poraba energije: 150W
- Testiranje omogočil: Lestra, 01 722 89 07

lastnosti InFocus se hvali, da se zaradi vgrajene tehnologije procesiranja Faroudja DCDi, vrši predvajanje filmov opazno bolj gladko. Če je to res ali ne, je težko presoditi, ker se tehnologije ne da izklopiti, je pa res, da so filmi delovali brez kakršnih koli težav, tako kot pri vseh konkurentih s tehnologijo DLP. Poleg tega ponuja InFocus program nadgrajevanja, ki vam v Evropi in Ameriki omogoča kadar koli zamenjati projektor za močnejši model.

slika Klasično odlično kontrastno razmerje pomeni odlično prelivanje odtenkov in dobro sliko. Učinek mavrice je viden tam, kjer ga kaže tudi konkurenca. Dokaj močna leča daje dovolj veliko povečavo, da lahko uporabljate projektor na manjši razdalji. Cenovno pa spada med ugodnejše projektorje DLP, tako da se ga bodo bodoči lastniki še lažje veselili.

70% "Dobra slika, toda InFocus povzroča za odtenek preveč hrupa."

PCFRazsodba

Če že dajete četrtino milijona, boste hoteli dobro kupiti.

Ne berite, če vas rado zanese pri zapravljanju.

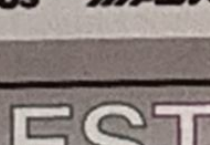
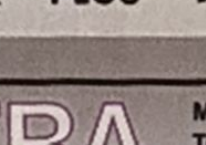
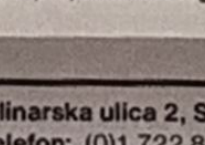
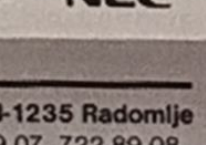
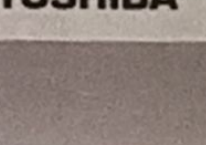
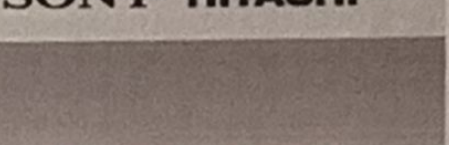
Preden vas odnese v višave sanjarjenja, vedite, da je večina teh modelov označena kot vstopni razred namenjen za delo doma (domači kino) ali poslovno rabo (preglednice in grafi). Vedite, da je brez težav možno zapraviti tudi do štirikrat več od teh modelov in to ne pomeni nujno metanje denarja stran. Z višanjem cene se višajo tudi ločljivosti, medtem ko nivo hrupa vztrajno pada.

Reklame za najdražje modele je konec, lahko berete naprej.

Kateri je tisti, ki si ga boste želeli doma? Če je denarnica vaš vodič, potem boste najverjetneje gledali NEC-ovega VT46, ki je soliden model in vas kani osrečevati kar nekaj časa. Ima dokaj zgledno obliko in spodobne lastnosti prikazovanja. Če pa želite vedeti, katerega izmed testiranih modelov bi najraje videli doma, potem je zadeva precej jasna: Philips bCool XG1 nas je najbolj navdušil. DLP pod njegovim pokrovom pokaže v kombinaciji s komponentnim kablom, kako mora film pravzaprav v resnici izgledati.

PCF

Projektorji						
	BENQ PB2220	**BENQ PB6100**	**EPSON EMP-73**	**HITACHI CP-X328**	**HP VP6110**	**NEC LT240**
Tip projektorja	DLP	DLP	LCD	LCD	DLP	DLP
Ocena	81%	74%	75%	68%	73%	84%
Ločljivost	1024 x 768	800 x 600	1024 x 768	1024 x 768	800 x 600	1024 x 768
Razmerje kontrasta	2000:1	2000:1	500:1	350:1	2000:1	1300:1
Svetlost	1700 ANSI lumen	1500 ANSI lumen	1500 ANSI lumen	2000 ANSI lumen	1500 ANSI lumen	1600 ANSI lumen
Hrupnost delovanja	34dB	34dB	33dB	33dB	ni podatka	32dB

Projektorji						
	INFOCUS X1	**NEC VT46**	**PANASONIC PT-LM1E**	**PHILIPS BCOOL XG1**	**SONY VPL-CX6**	**TOSHIBA TLP-T70M1**
Tip projektorja	DLP	LCD	LCD	DLP	LCD	LCD
Ocena	70%	68%	67%	85%	75%	76%
Ločljivost	800 x 600	800 x 600	800 x 600	1024 x 768	1024 x 768	1024 x 768
Razmerje kontrasta	2000:1	400:1	400:1	2000:1	ni podatka	400:1
Svetlost	1100 ANSI lumen	1200 ANSI lumen	1200 ANSI lumen	1700 ANSI lumn	2000 ANSI lumen	2000 ANSI lumen
Hrupnost delovanja	36dB	32dB	ni podatka	33dB	38dB	ni podatka

LESTRA & InFocus CORPORATION

predstavljata najnovejša LCD projektorja za brezžično povezavo

LP640 in LP540

ločljivost: 1024×768 XGA
svetilnost: 2200 lumnov (LP640)
1700 lumnov (LP540)
kontrast: 400:1
DVI - M1 vhod
brezžična povezava LiteShow
teža: 3,4 kg

LP - LiteShow

domet do 100m
standard WI-FI 128 bit

LiteShow wireless

InFocus ASK PLUS projectiondesign NEC TOSHIBA SONY HITACHI

LESTRA
Mlinarska ulica 2, SI-1235 Radomlje
Telefon: (0)1 722 89 07, 722 89 08
Fax: (0)1 722 71 72, E-mail: lestra@siol.net
www.lestra.si

Popolna projekcija

Vaša slika je že mogoče velika, a bi lahko bila tudi boljša. Ker so nam všeč lepe slike, vam bomo pokazali, kako projektor nastaviti tako, da boste v njih uživali tudi vi.

Odločili ste se torej za nakup projektorja. Ko v svoje življenje vključite ta paket zabave, nič več ne bo tako, kot je bilo. Nikoli več vam ne bo treba mežikati v miniaturne slike, saj lahko sedaj končno uživate v pravem širokozaslonskem načinu, ki ni omejen z okvirjem diagonale pičlih nekaj palcev, temveč samo z velikostjo stene, na katero ga predvajate. A je lahko življenje sploh še lepše? No, pomagalo bi, če bi znali projektor pravilno kalibrirati...

Na vašo srečo ste bralec *PCFormata*, kjer vam lahko predstavimo skupino testov, s pomočjo katerih lahko projektor pripravite do tega, da bo prikazoval popolno sliko s prilagajanjem kontrasta, svetlosti, barv, ostrine in geometrije. Prva dva testa sta preprosto navadna testa s karticami, s pomočjo katerih zagotovite, da so vse nastavitve projektorja takšne, kot bi naj bile. Nastavljanje barv in ostrine je bolj subjektivno, a je med pravimi in napačnimi nastavitvami še vedno jasna razlika. Zadnji test, namenjen geometriji slike, pa vam pomaga zagotoviti, da je slika pravilne oblike in da je osveževanje pikslov kolikor je le mogoče natančno. Za pomoč pri testiranju smo vam pripravili serijo slik, ki jih lahko snamete z naše spletne strani, **www.pcformatslo.net**.

SVETLE IDEJE

Kalibracijo projektorja je najbolje izvajati v istih svetlobnih pogojih, kot so tisti, ki jih boste izbrali pri ogledu filma. Prav tako vam priporočamo, da kalibrirate vsako od izbranih kategorij posebej – večina projektorjev omogoča tudi shranjevanje ločenih nastavitev za vse. Za začetek uporabite sliki za nastavljanje kontrasta in svetlosti in ločeno priredite vse nastavitve, in sicer tako, da najtemnejši in najsvetlejši del slike nista več kockasta.

Za nastavljanje slike s predvajalnika DVD zaustavite sliko na mestih, kjer je veliko čisto bele in čisto črne barve. Pri nastavljanju barv in barvnih tonov so nastavitve bolj subjektivne – najbolje je izbrati sceno, kjer je vidne veliko kože, priložena slika z barvnimi toni pa vam bo pomagala doseči barvno ravnotežje, ki se ne bo popačilo pri višji svetlosti. Tudi ostrina slike je čisto subjektivna – gre za nastavitev, ki piksle na sliki naredi bolje ali slabše vidne, katera nastavitev vam najbolj odgovarja, pa je vaša odločitev.

> **NIKOLI VEČ VAM NE BO TREBA MEŽIKATI V MINIATURNE SLIKE**

LEKCIJA IZ GEOMETRIJE

Za konec pa je tukaj še geometrija – te nastavitve so precej preproste, saj zahtevajo le to, da poskrbite, da ima sika prave kote. S sliko za nastavljanje geometrije preverite, če je krog dejansko okrogel in da po robu slike teče kvadrast okvir. Za določanje osveževanja pikslov je na voljo komplet vzorcev s poltoni, ki so zasnovani tako, da zaposlijo strojno opremo za dekodiranje. Če osveževanje pikslov ni pravilno, boste videli utripajoče navpične ali vodoravne učinke. Ko primerno priredite nastavitve, da odpravite to interferenco, boste imeli popolno kalibrirano sliko.

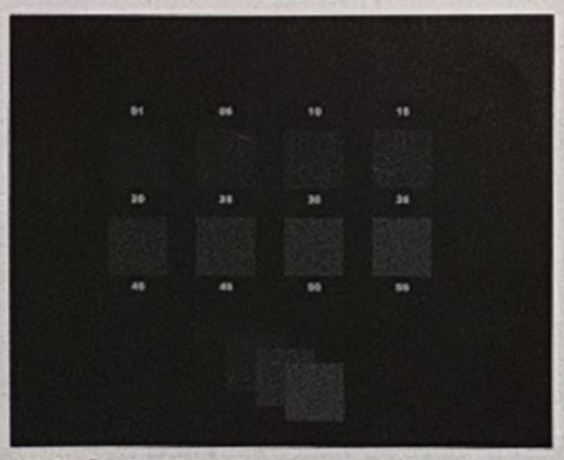
PCF

www.LevelOne.si

novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

Pisani svet

Ni vse črno-belo. Razen če ste pes.



1 ČRNO-BELA NORIJA Priredite svetlost slike tako, da dobite čisto črno barvo – najtemnejši črni deli bi morali izginiti na črnem ozadju. Za beli del nastavite kontrast tako, da najsvetlejši beli deli ne bodo več vidni.

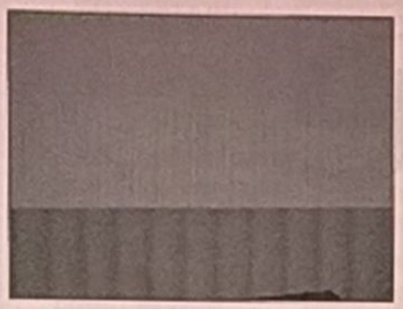
2 HITRO PO BARVE Za preverjanje barv in odtenkov preverite barvno lestvico – ta bi morala biti jasna in vsak del bi moral biti jasno viden na najsvetlejših in najtemnejših delih. Priredite barvne nastavitve, če se barve prelivajo.

3 Z ODTENKOM Barvni odtenki in ostrina so še bolj subjektivni in jih je najbolje preverjati s statično sliko ali zaustavljeno video sliko. Priredite barvne odtenke tako, da si dobro ogledate kožne tone – ti so ponavadi najboljše vodilo. Za ostrino si dobro oglejte robove predmetov – lasje so odličen primer.

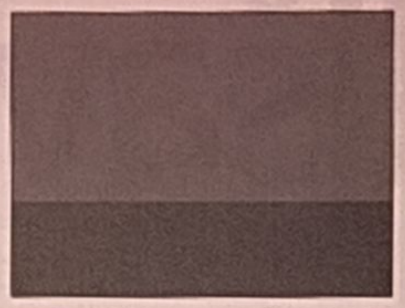
Pika, pikica

Priredite fazni zamik in osveževanje za popolno sliko.

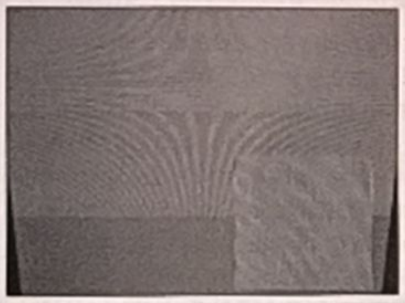
1 OKROGLINE Standardni geometrijski test zahteva preverjanje, če so robovi slike res pod pravimi koti. Stvar je čisto enostavna – preverite, če je krog v sredini res okrogel, kar enostavno ugotovite kar s prostim očesom.



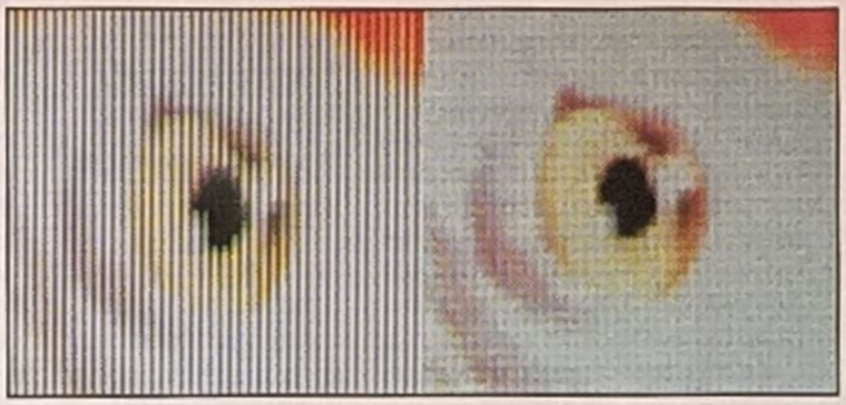
2 INTERFERENCA Interferenčni vzorci se uporabljajo za preverjanje odzivnega časa vašega projektorja. Če ta ni primeren, boste videli vzorce, podobne tem na sliki. Ti vzorci niso samo na enem mestu, temveč se selijo po sliki in se naključno spreminjajo.



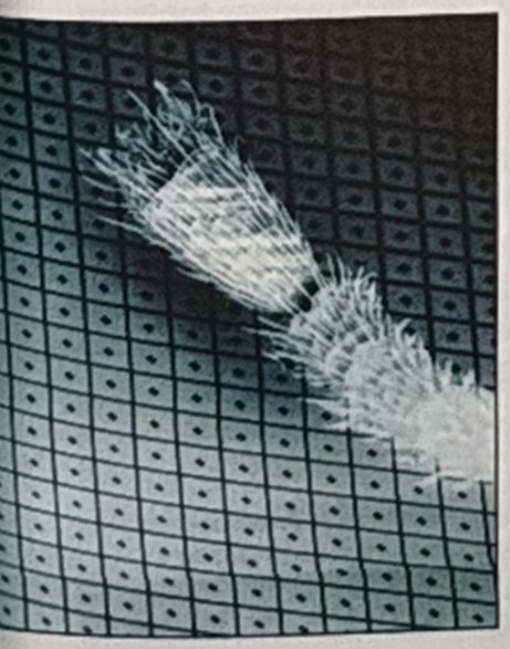
3 FAZA Te vzorce poskusite izničiti z nastavljanjem faznega zamika in osveževanja pikslov. Mogoče vam učinka ne bo uspelo popolnoma izničiti, a ga lahko precej zmanjšate. Ne pozabite, da je potrebno to nastavitev prirediti za vsako ločljivost posebej.



4 MOIRE Naj vas stacionarni vzorci moire ne razburijo – ti so lastnost vseh digitalnih slik. Izginili bodo s primernimi geometrijskimi nastavitvami slike, boste pa verjetno morali prirediti fizično postavitev projektorja, da boste kompenzirali za različne spremembe.



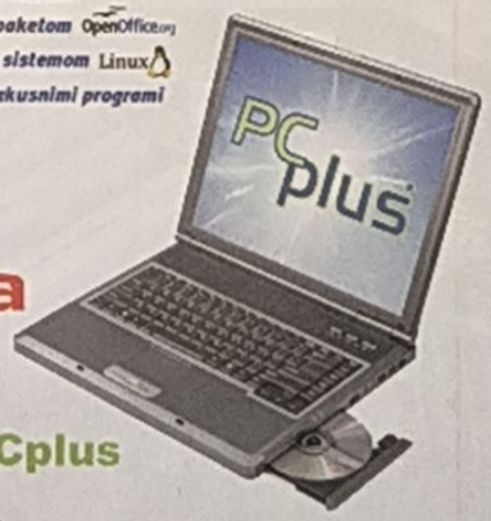
ZGORAJ DESNO Dobre pike proti slabim. Vaša slika bi morala izgledati kot tista na desni.
SPODAJ Noga navadne mravlje na čipu DLP.



www.pcplus.si

DARILO!!!

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE preizkusnimi programi



Akcija

Prenosnik PCplus

LCD zaslon 15,1"
Intel Celeron 2,6 GHz
Spomin 256MB, 40GB disk,
Combo CD-RW/DVD
modem 56k V90
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, Lan 10/100
TV-out (S-video), Li-Ion baterija
Programa Nero Burning ROM + Power DVD

249.900,-

PRODAJNA MESTA:
HARVEY NORMAN, POWER PLUS, BIG BANG, MEDIA DOM, ROLAN, JANUS TRADE d.o.o., TC Merkur, Tech-Trade Center d.o.o., MPRINT d.o.o., MENTIS, PCS computers

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridružujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

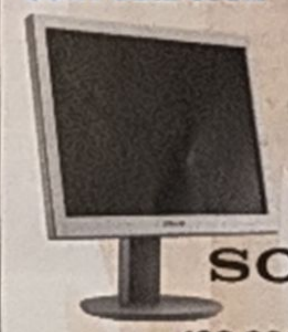
PCKOTAR ZPC

178.800 SIT z DDV

- Mini ohišje (157x250x44mm) + PS
- P4 CPU podnožje
- i845GV chipset
- Intel Extreme graphic
- Auto detect CPU type, external clock and multiplier
- 1 DIMM Pc1600
- PC2100 DDR SDRAM
- 2 x IEEE1394 4x USB 2.0
- 10/100 LAN on board
- AC 97 sound on board
- **INTEL Celeron 2700/400 Box**
- **RAM DDR 512 Mb PC333**
- **DISK 60GB 2,5"**
- **Zapisovalec in DVDčitalec (CDRW/DVD)**

>> 3-LETNA GARANCIJA <<

SONY SDM S73H



SONY

109.900,00 SIT z DDV

- 17 " TTF aktivna matrica
- 367x215x411 mm (ŠxGxV)
- točka: 0,264 mm
- Max. ločljivost: 1280x1024
- 24-bitne barve (16,7 mio. barv)
- Standardi: TCO '03, TUV GS, DDC-2B, EPA Energy Star, ISO 13406-2, NUTEK, TCO '99

>> 4-LETNA GARANCIJA <<

BREZŽIČNA TIPKOVNICA IN MIŠKA

11.880,00 SIT z DDV

Logitech CordLess
Optična radijska

KOTAR
trgovsko podjetje d.o.o.
1000 Ljubljana, Ziherlova ulica 6
telefon 01/420-25-00, faks 01/283-57-43
e-pošta kotar@kotar.si, splet www.kotar.si

Strojne izboljšave

Tokrat vam bomo pokazali, kako kar najbolje izkoristiti osnovno ploščo z naborom nForce s prilagajanjem nastavitev pomnilnika, izboljšanjem hlajenja in uporabo različnih gonilnikov....

Nabori čipov so si zmogljivostno vedno bolj podobni in dohitevajo nVidiino rešitev za Athlone XP, je pa nabor nForce 2 še vedno najboljša izbira silicija za vse resne uporabnike. Vemo pa, da samo to, da si lastite najhitrejši nabor pod soncem, ni dovolj – če res želite, da bo vaša osnovna plošča delovala kar najbolje, se boste morali seznaniti z nekaterimi njenimi temnimi skrivnostmi. In tukaj nastopimo mi.

Naokoli kroži kar nekaj nasprotujočih si informacij o naboru nForce2, še posebej takšnih, ki se nanašajo na pomnilniški podsistem. Vseeno pa se splača izvedeti kar največ, saj je nVidia vložila veliko truda v ta del nabora, in najočitnejše nastavitve večinoma ne dajejo najboljših rezultatov.

Potrebnega bo kar nekaj eksperimentiranja, potrebno pa se je osredotočiti na določen cilj, metode za doseganje tega cilja pa pogosto niso takšne, kot bi jih pričakovali. V teoriji (in po nakupu najboljšega pomnilnika na trgu) bi pričakovali, da bi bili ciljni pomnilniški časi 2-2-5, po obsežnem testiranju pa smo mi ugotovili, da se bolje obnesejo časi 2-2-11.

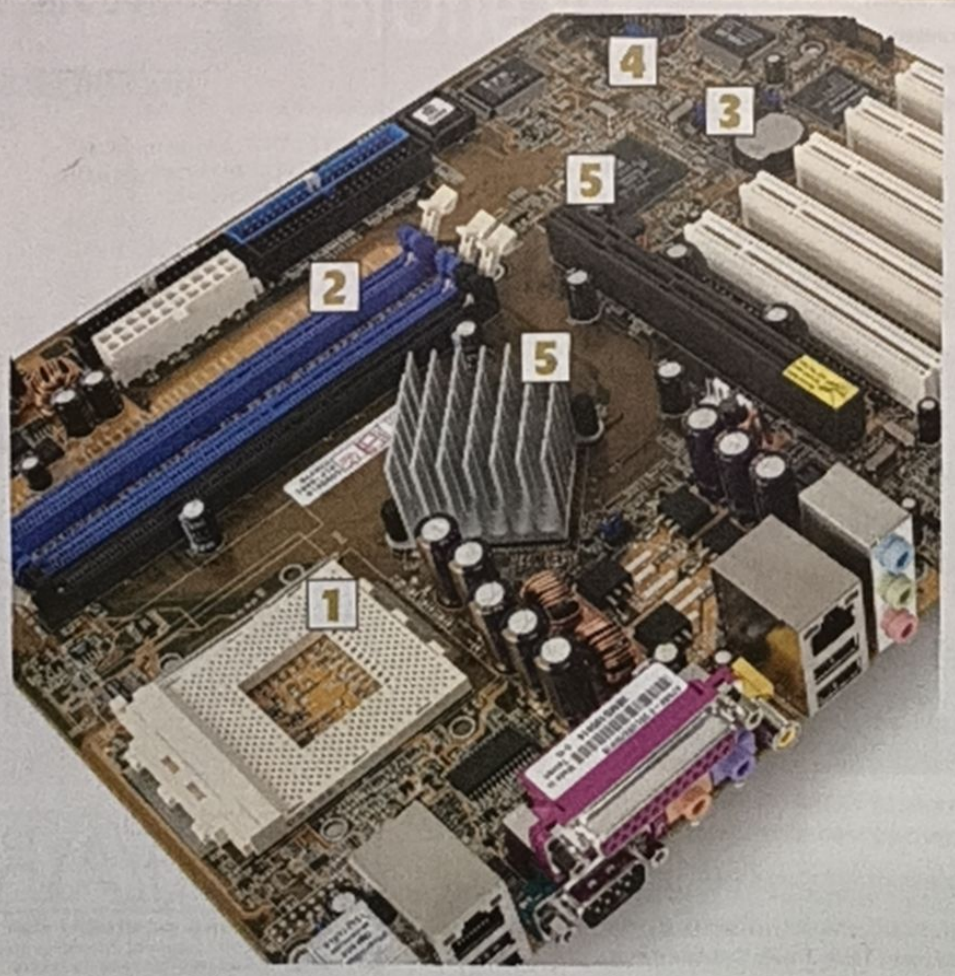
Če boste želeli doseči točno takšne časovne nastavitve, boste morali svoje denarnice olajšati za specifičen, registriran pomnilnik. In takšni pomnilniški moduli so dragi, in če smo čisto iskreni, je poskok v hitrosti delovanja sistema le malenkosten, še posebej, če že imate solidno hiter pomnilnik. Zato se vedno splača eksperimentirati z različnimi nastavitvami v BIOS-u. Poskusite zmogljivosti pomnilnika nastaviti na določene vrednosti, namesto da bi se zanašali na privzete nastavitve.

> **POTREBNEGA BO NEKAJ EKSPERIMENTIRANJA**

Če vaš Athlon XP ne teče na 200MHz sistemskem vodilu, se splača znižati hitrost pomnilnika, da je ta usklajena s procesorjem. To v teoriji seveda pomeni, da imate na voljo manjšo pasovno širino, je pa tudi res, da se izboljša latenca, kar pomeni hitrejše delovanje celotnega sistema. Zato ni dovolj, da testirate zmogljivosti vašega pomnilniškega podsistema s testom iz *Sandre*, temveč vam priporočamo, da preverite razliko med različnimi nastavitvami tudi s kakšnim programom, kot je *3DMark 2001 SE*.

Pogled od blizu

Kar najbolje izkoristite osnovno ploščo z naborom nForce2 s kakšno izboljšavo tu, prirejanjem tam...



1. PODNOŽJE PROCESORJA

Navijanje je še vedno glavni način za hitrejše delovanje opreme, zato lahko po tem, ko ste primerno priredili vse nastavitve, začnete z navijanjem sistemskega vodila. Za najboljše nastavitve bo potrebno odkleniti množilnik vašega procesorja.

2. POMNILNIŠKE REŽE

Registriran hiter pomnilnik vas bo stal precej več od navadnega, zato se splača ugotoviti, če obstoječi pomnilnik primerno izkoriščate – nadgradnja mogoče sploh ne bo potrebna. Da bi izkoristili dvokanalni pomnilniški krmilnik, ki ga omogoča nForce2, potrebujete seveda dva modula.

3. BATERIJA ZA CMOS

Če preveč navijete svoj računalnik in imate težave pri zagonu, je ponastavljanje čipa **CMOS** vaš edini izhod v sili. Poleg baterije boste našli mostiček za ponastavitev čipa. Če to ne uspe, za krajši čas odstranite baterijo.

4. BIOS

Moderni čipi **BIOS** so ogromne pošasti, ki jih je treba ukrotiti, če želite svojo osnovno ploščo kar najbolje izkoristiti. Za začetek poskusite izklopiti vse integrirane funkcije, ki jih ne uporabljate, nato pa pobrskajte še po naprednih nastavitvah. Preizkusite prav vse možnosti.

5. HLAJENJE NABORA

Večina osnovnih plošč ima nameščeno vsaj osnovno hlajenje za severni most, a imajo le redke aktivno hlajen tudi južni most. Pri običajni uporabi s tem ni čisto nič narobe, če pa imate namen resno navijati osnovno ploščo, pa absolutno razmislite o kvalitetnem hlajenju obeh čipov.

IZKORISTITE NFORCE

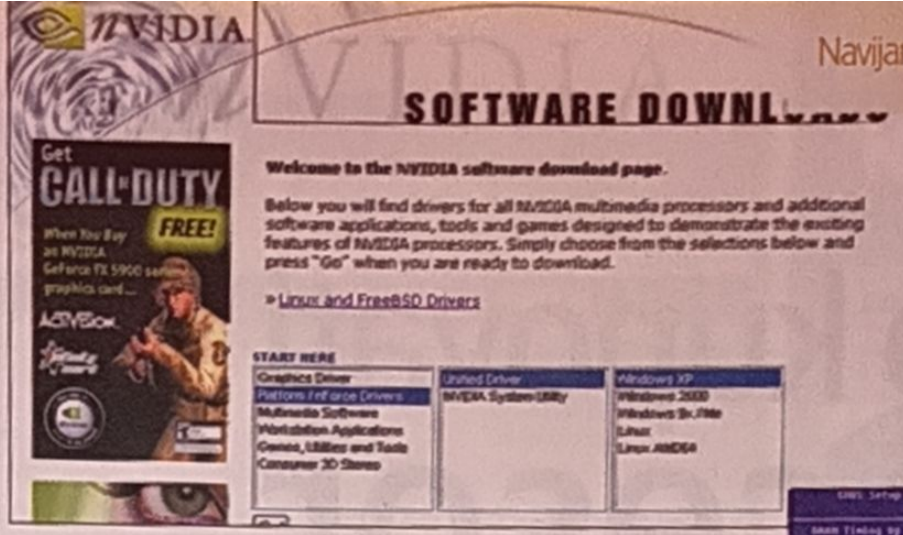
Eden od načinom za izboljšanje delovanja vaše osnovne plošče je tudi navijanje procesorja. Veliko uporabnikov je uspelo doseči stabilno delovanje čipa pri 20MHz višji frekvenci sistemskega vodila, kar lahko seveda znatno zviša hitrost delovanja sistema.

Ena od stvari, ki jih boste opazili pri višanju frekvence sistemskega vodila osnovne plošče z naborom nForce2 je ta, da se južni most segreje. Zelo segreje. In ker ta čip navadno ni posebej hlajen (če imate srečo pri nakupu osnovne plošče, se vam lahko zgodi, da je nanj nameščen pasivni hladilnik), lahko pregrevanje vodi do težav z zvokom ali nestabilnosti celotnega sistema.

Ena od najelegantnejših rešitev tega vročega problema je ta, da prenesete hladilnik in ventilator s severnega mosta na južnega, nato pa na severni most namestite veliko večji hladilnik. S tem boste izboljšali stabilnost obeh čipov in omogočili doseganje veliko višjih frekvenc pri navijanju.

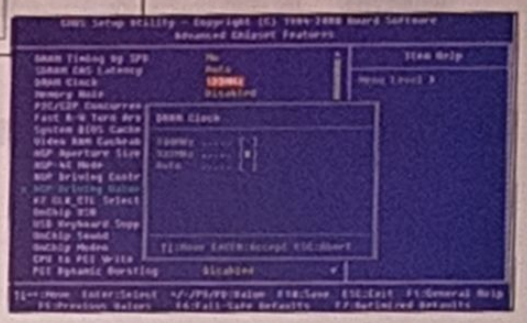
KJE JE MATRICA?

Zadnja stvar, s katero lahko eksperimentirate, da bi iz vaše osnovne plošče iztisnili še zadnjo kapljo zmogljivosti, so gonilniki. Ker ima nVidia veliko izkušenj na grafičnem področju, zaposluje celo vojsko programerjev, ki redno izboljšujejo in izpopolnjujejo gonilnike. Takšna podpora pa ni brez pomanjkljivosti. Čeprav bi velika večina možnosti morala delovati, pa lahko z uporabo novejših gonilnikov vplivate na določene zmogljivosti in celo poslabšate kvaliteto delovanja. Da bi zgladili tovrstne težave, je iznajdljiv tip, ki sliši na ime Morpheus, zbral serijo gonilniških paketov, ki predstavljajo alternativo uradnim izdajam gonilnikov. V teh paketih so v bistvu nVidiini gonilniki, zato je strah, da nameščate čudno programsko opremo odveč. Morpheus je preprosto zbral različne sistemske gonilnike, tako da en paket ponuja izboljšanje delovanja, drugi boljšo stabilnost, določeni pa so bili zbrani celo za reševanje specifičnih težav. Poiščite jih na **http://envynews.com/index.php?ID=626#A**.



ZGORAJ nVidiini uradni gonilniki so seveda čisto dobra izbira, je pa res, da Morpheusova mešanica pogosto omogoča boljše delovanje.

V zvezi s temi paketi pa vas moramo opozoriti na to, da so nekatere datoteke v paketih starejše od tistih, ki jih že imate nameščene, zato boste med nameščanjem videli različna opozorila o tem. Če želite, da bodo paketi pravilno delovali, morate izbrati možnost za prepisovanje obstoječih gonilnikov, ko vas namestitveni program povpraša po tem. Vedite tudi, da so imeli nekateri uporabniki težave z gonilnikom SW IDE, zato bodite pozorni na to možnost. **PCF**



ZGORAJ Če želite svoj računalnik kar najbolje izkoristiti, dodobra spoznajte svoj BIOS, še posebej del, kjer lahko spreminjate nastavitve pomnilnika.

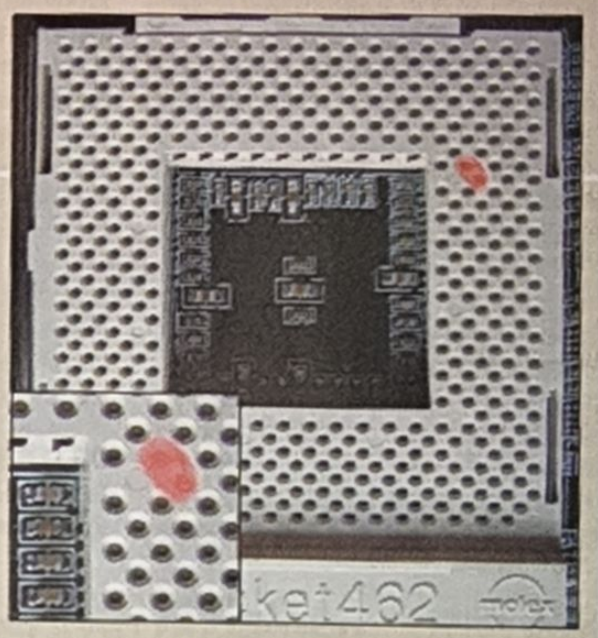
Kratek stik

Izognite se zaklenjenim množilnikom na enostaven način...

Dokaj dobro znano dejstvo je, da lahko zaobidete zaklenjen množilnik AMD-jevih procesorjev s spreminjanjem mostičkov na procesorju. O tem smo že govorili, je pa res, da se je tega početja do zdaj lotila le peščica zagrizenih navijalcev, saj gre za precej nadležno početje.

Če si želite popolnega nadzora nad nastavitvami množilnika vašega procesorja, pa to ni najbolj elegantna rešitev, saj je bil pred kratkim predstavljen način, ki je veliko bolj enostaven. Ideja za to novo metodo je ta, da uporabite tanek košček žice, da spojite povezave v samem podnožju. Ko nato vstavite procesor, se ustvari kratek stik, ki vam omogoči spreminjanje množilnika procesorja v BIOS-u.

Seveda je žico potrebno spraviti v prave luknje, zato mora biti ta kos žice primerno majhen. Na srečo pa je to početje precej enostavnejše od stare metode. Najbolje je uporabiti izjemno tanko žico iz starih IDE kablov, pa še najti je ni težko, saj imate zagotovo kje kak kabel, ki je odslužil svoje. Dobro si oglejte zgornjo sliko, kjer je prikazano, kam je potrebno napeljati žico, da je ne boste pomotoma tlačili v napačne luknje. Na ta način boste lahko množilnik zvišali celo do vrtoglavih 12,5-krat.



Kako kupovati procesor

Frankenstein bi bil ponosen na nas, ko bi nas gledal, kako opremljamo PC-je z novimi možgani....

Bi radi kupili nov procesor? Čestitamo, izbrali ste najbolj čuden čas za nadgradnjo silikonskih možganov vašega računalnika. Mogoče se zdi, da gre za zaroto, a je vseeno res, da AMD in Intel trenutno znatno spreminjata svoje serije procesorjev.

To seveda ni slabo, saj bomo tako kmalu deležni novih procesorjev, s katerimi se bomo lahko igračkali. Istočasno pa ta poteza pretresa industrijo, saj zahtevajo novi procesorji nova podnožja in nastavitve, ki se jim moramo brez nadaljnega podrediti.

Mogoče je takšno vprašanje preveč osebno, a nas vseeno zanima, kaj imate namen početi z novim procesorjem? Ali se nadejate dolgotrajne romance, v dobrem in slabem, v fragu ali smrti? Ali pa si želite le bežne, kratkotrajne in neobvezujoče zveze? Nadgradnja procesorja, ki ga lahko uporabite v obstoječem sistemu je vsekakor najlažja in najcenejša rešitev, ki pa ima seveda kar nekaj omejitev in ponuja najmanj izboljšanja delovanja. Če imate sistem s podnožjem 478 za P4 ali Socket A za Athlona XP, lahko računate na to, da boste z nadgradnjo BIOS-a vanj lahko namestili Intelov 3,2GHz procesor ali AMD-jev 3200+. Na spletu poiščite model vaše osnovne plošče in si na strani za podporo oglejte podrobnosti oziroma preverite, katere procesorje lahko vaša plošča sploh podpira.

Iz usmiljenja do vseh, ki imate še osnovne plošče s podnožjem Socket 423 ali, bog ne daj, Slot 1, vam izdajamo še majhno skrivnost: na podnožje Socket 423 lahko namestite pretvornik za podnožje Socket 478; celo za Slot 1 lahko dobite pretvornik za Socket 370. Je pa res, da se boste morali pri iskanju tovrstnih pretvornikov pošteno namučiti, saj so postali v trgovinah že prava redkost.

OD TEMELJEV NAVZGOR

Če pa ste pripravljeni zamenjati osnovno ploščo ali sestaviti popolnoma nov sistem, pa je možnosti neverjetno veliko. Če začnemo pri Intelu, lahko trenutno izbirate med procesorji Celeron P4, polnim P4 ali hitrostnim prvakom, P4 Extreme Edition. Cene Celeronov se začenjajo že pri desetih tisočakih, zaradi česar je vsekakor privlačen za nakup, je pa tudi res, da gre za P4 z le četrt predpomnilnika – to je del, ki močno vpliva na zmogljivost procesorja in močno vpliva na hitrost Celeronov.

> **ČE NAMERAVATE INVESTIRATI V SISTEM Z ATHLONOM 64, VAM PRIPOROČAMO, DA NEKOLIKO OBRZDATE SVOJE 64-BITNE KONJE**

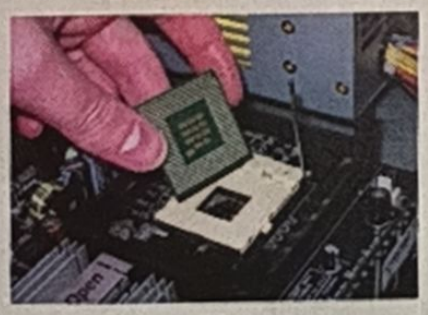
P4, ki je sedaj presegel frekvenco 3,2GHz, se je pokazal kot soliden čip, za dobrih 80 tisočakov pa niti ni pretirano drag. Če pa potrebujete (ali mislite, da potrebujete) procesor, ki bo podrl vse hitrostne rekorde, pa si lahko omislite P4EE pri 3,2GHz ali 3,4GHz. Ta bo deloval približno 10% hitreje kot klasičen P4 z isto frekvenco, le da boste zanj odšteli več kot dvojno ceno. Tukaj pa se začno stvari z Intelovimi procesorji zapletati.

Na trgu je novi Pentium 4E, ki ima dvakrat več predpomnilnika (1Mb), daljše cevovode in deluje na novi tehnologiji, a še vedno uporablja podnožje Socket 478. Je pa res, da ni čisto nič hitrejši, kar pomeni, da kljub vsem novostim ne ponuja nobenih prednosti.

Če se vam paleta izdelkov še ne zdi dovolj pisana, naj vas opomnimo, da bo Intel do konca letošnjega leta predstavil čisto novo podnožje. Socket 775, kot se bo imenovali, bo na trgu skupaj s 3,6 GHz in 3,8GHz procesorji P4E. Procesorji na vodilu Socket 478 so torej dosegli najvišje hitrosti.

AMD-jeva paleta izdelkov je prav tako pisana. Počasne med njimi je Athlon XP, ki je dosegel vrhunec z modelom 3200+, pomeni pa tudi konec tako podnožja Socket A, kot tudi Athlonov XP. Na srečo lahko te procesorje vgradite v veliko večino osnovnih plošč z vodilom Socket A, le nadgradnja BIOS-a je potrebna.

>> Kako... namestiti procesor



NAMESTITEV ČIPA

Vsi procesorji imajo t.i. podnožje Zero Insertion Force, v katerega vstavite procesor. Za namestitev dvignite ročico na strani podnožja, poravnajte nožice procesorja z luknjicami v podnožju. Spustite procesor v podnožje in potisnite ročico nazaj.

NAMESTITEV HLADILNIKA

Sedaj je čas, da namestite hladilnik. Ob nakupu večine hladilnikov boste dobili tudi termalno pasto, če pa je v paketu ni, jo boste morali dokupiti. Namažite nekoliko paste na procesor, nanj poveznite hladilnik in z njim malce prerazporedite pasto po površini procesorja.

PRITRDITEV HLADILNIKA

Procesorji Athlon XP in Socket 370 uporabljajo starejše izvedbe zaponk za hladilnike, ki jih je potrebno zapeti z izvijačem. Za Pentiume 4 in Athlone 64 pa so v uporabi sistemi s fiksnim nosilcem in dverna vzvodoma, s katerima jih fiksirate.

PRIKLOP VENTILATORJA

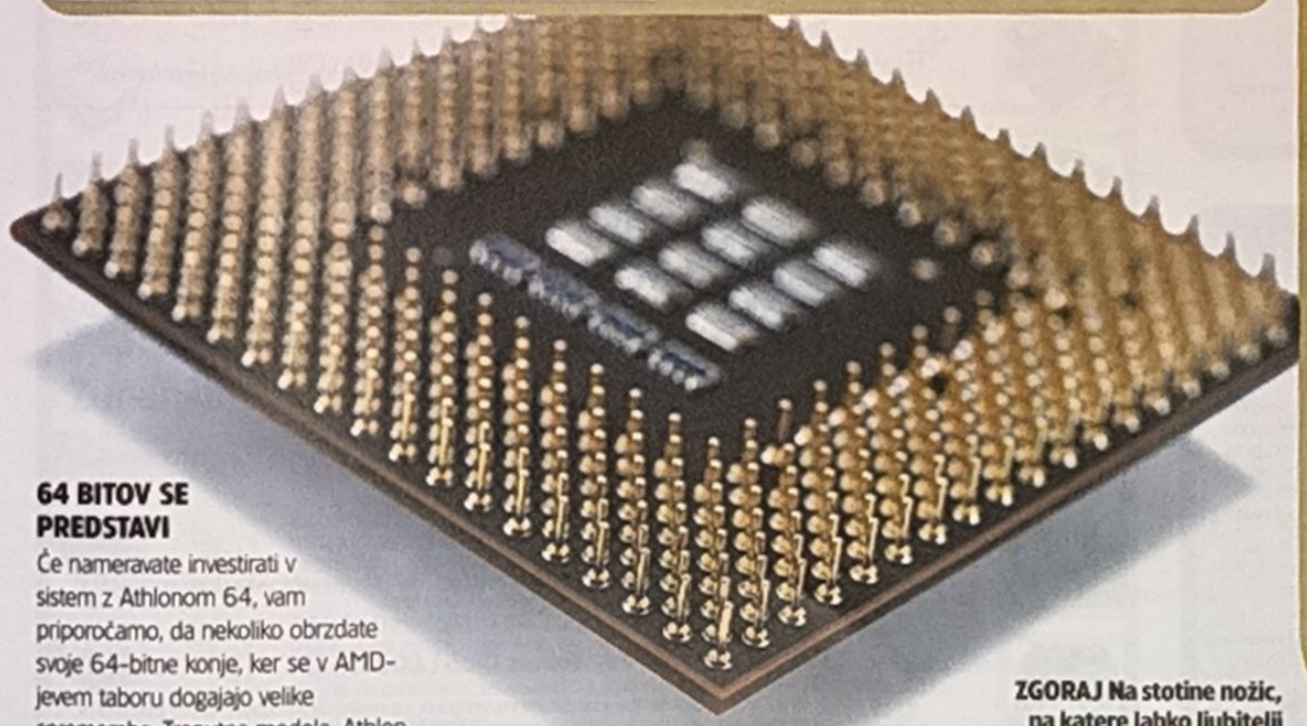
Preverite, če je hladilnik pravilno pritrjen in da pravilno sedi v okvirju. Na koncu priklopite ventilator na osnovno ploščo (priklop je označen s CPU). Z regulatorjem vrtljajev nato poiščite primerno razmerje med hlajenjem in hrupom.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Kateri procesor?

Čipov je dovolj – kateri je pravi za vas?

ČIP	PRIMEREN ZA	ZAKAJ?
Duron	Uporabnike, ki potrebujejo poceni procesor	Najcenejši procesor na trgu, ki še vedno ponuja zgledne zmogljivosti za zahtevano ceno.
VIA EPIA	Mini PC-je	Omislite si ga le, če potrebujete resnično majhen in tih računalnik.
Celeron	Ljubitelje Intela	AMD-jevi cenejši procesorji so neprimerno zmogljivejši kot Celeroni. Mi se zanj ne bi odločili.
Athlon XP	Uporabnike, ki gledajo na ceno	Odločitev ni lahka, a Athlon XP še vedno ponuja odlično razmerje med zmogljivostmi in ceno.
Pentium 4/E	Zahtevne uporabnike	Najzmogljivejši procesorji P4 ponujajo hipernitnost in SSE2. Uporabni zadevi, če ju sploh potrebujete.
Athlon 64	Zelo zahtevne uporabnike	Če si želite super-hitrega računalnika s futurističnimi možnostmi, je Athlon 64 dobra izbira.
Pentium 4EE	Mulce z bogatimi starši	Pentium 4 EE je sicer najhitrejši procesor na trgu, a boste potrebovali pošten kredit, če boste želeli kupiti.



ZGORAJ Na stotine nožic, na katere lahko ljubitelji stonog poskusijo natakniti čeveljce.

64 BITOV SE PREDSTAVI

Če nameravate investirati v sistem z Athlonom 64, vam priporočamo, da nekoliko obrzdate svoje 64-bitne konje, ker se v AMD-jevem taboru dogajajo velike spremembe. Trenutna modela, Athlon 64 in Athlon 64 FX, ki uporabljata podnožji Socket 745 oziroma Socket 940, bo zamenjala nova serija procesorjev na vodilu Socket 939, ki se bo uporabljalo za vse prihajajoče procesorje. Če počakate, boste tako imeli več priložnosti za nadaljnje nadgradnje, kot če se odločite za nakup v tem trenutku.

Z novim podnožjem bo prišla tudi nadgrajena različica procesorjev FX, ki ne bo zahtevala registriranega pomnilnika DDR, ki ga zahtevajo trenutni procesorji na vodilu Socket 940. Registriran pomnilnik DDR je dražji od standardnega, prav tako pa zna biti tudi počasnejši, kar je še dodaten razlog, da še malce počakate.

Ker pa pri AMD-ju seveda želijo, da bi bili še naprej zmedeni, bo podnožje Socket 754 preživelo, a bo rezervirano za novo serijo cenejših procesorjev, zasnovanih na Athlonu 64. Ti novi procesorji bodo zamenjali starikave Athlone XP. To seveda zveni kar privlačno, a ne pozabite, da bodo ti procesorji samo 32-bitni. Na prodajnih policah jih lahko pričakujete konec poletja.

VIA JE TUKAJ

Na trgu pa je tudi VIA (da, prav vidite, obstaja še tretji proizvajalec procesorjev). VIA proizvaja procesorje VIA C3, ki so na voljo kot samostojni procesorji na vodilu Socket 370, integrirani pa so tudi v micro-ITX osnovne plošče EPIA. Ti procesorji tečejo pri frekvencah do 1GHz, kar je relativno hitro, a se ne obnesejo dobro pri računanju s plavajočo vejico, zato so precej počasni in niso primerni za novejše računalniške igre ali matematično zahtevne aplikacije. Največja prednost sistemov EPIA so majhne dimenzije in nizka poraba energije, zaradi česar jih je mogoče uporabljati v majhnih, tihih sistemih. Dodatna prednost takšnih sistemov pa je, da boste za ploščo s procesorjem odšteli svojih 40 tisočakov. Odpravite se na **www.mini-itx.com** in si oglejte, kaj EPIA dejansko zmore.

PCF

www.LevelOne.si

novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

Najboljši nakup

Kaj boste dobili za svoj denar?

Celeron 2,4GHz 21.100 SIT
>> **www.asbis.si**

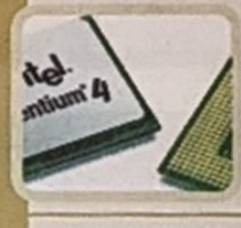
Najboljši cenejši Intelov procesor na trgu. Teče pri 2,4GHz, kar sicer ni malo, a ima le 128Kb predpomnilnika, zaradi česar je dokaj počasen. V kombinaciji s cenejšo osnovno ploščo pa lahko sestavite soliden poceni PC.

Athlon XP 3200+ 68.200 SIT
>> **www.miacom.si**

Najhitrejši in verjetno zadnji model Athlona XP, ki ga še lahko dobite. Smrk. Če si lastite osnovno ploščo s podnožjem Socket A, je to največ, na kar lahko računate, zato ne odlašajte predolgo.

Pentium 4 3.2GHz 85.400 SIT
>> **www.asbis.si**

Izbirate lahko torej med standardnim Pentiumom 4, Pentiumom 4E in Pentiumom 4EE. Vsi tečejo pri isti frekvenci, se pa razlikujejo v cenah in arhitekturi. Dobra poteza, Intel.



Athlon 64 3200+ 87.800 SIT
>> **www.miacom.si**

Vstopnica za 64-bitno procesiranje – škoda le, da še ni aplikacij, ki bi ga dejansko izkoriščale. Cenovno hodi vštric s P4, zaradi česar se nakup kar splača, še posebej zdaj, ko čakamo na 64-bitna HL2 in Doom III...

Najboljše Grafične kartice

Kaj lahko v tem trenutku dobite v trgovinah

HIS Radeon 9800 Pro 70.600 SIT
HIS >> www.hightech.com.hk

Naša najljubša grafična kartica na trgu ta hip. Velik hladilnik omogoča tiho in zanesljivo delovanje. Če vključite ventilator, lahko računate na zmogljivosti 9800 XT. Nam je jedro uspelo naviti do 440MHz. In to nam je všeč.

Radeon 9800 43.900 SIT
Sapphire >> www.sapphiretech.com
Solidno delovanje in neverjetne zmogljivosti za zahtevano ceno. Skrbi nas celo, da je ta dotični model nekoliko preveč poceni.

GeForce FX5900 XT 86.990 SIT
Gainward >> www.gainward.com
Impresivna kartica. V zadnjih mesecih so jo ATI-jevi izdelki sicer prekosili, a še vedno predstavlja dober nakup.

3D Prophet 9800SE All-in-Wonder 58.700 SIT
Hercules >> www.hercules.com
Hercules je napovedal, da bodo nehali izdelovati grafične kartice, zato bo ta izjemen izdelek kmalu zgodovina.

Radeon 9600 XT 51.600 SIT
Asus >> www.asus.com
Če potrebujete grafično kartico srednjega razreda, si vsekakor oglejte ta model.

Najboljši Zapisovalniki DVD

Kupite jih, dokler so še vroči!

DVR-107 36.990 SIT
Pioneer >> www.pioneerelectronics.com >>

Priznamo, ni najcenejši zapisovalnik, a so Pioneerjevi pogoni izjemno popularni. Ta osemkratni pogon ni izjema. Se sprašujete, zakaj? Proizvajalci zapisljivih medijev le-te testirajo na Pioneerjevih pogonih, zato je strah pred nezdružljivostjo odveč.

DWU-18A cena še ni znana
Sony >> www.sony.com >>
Ime Sony predstavlja kvaliteto – in s kvaliteto kupite tudi miren spanec. Dobite pa še najnovejši 8x pogon +/- za čisto solidno ceno.

SD-RD5112 15.500 SIT
Toshiba >> www.toshiba.com
Ko je bil predstavljen, je bil ta pogon izjemno drag in kvalitativno ni prednjačil. Sedaj ga lahko dobite za normalno ceno.

Plexwriter PX-708UF 90.420 SIT
Plextor >> www.plextor.com
Najnovejši 8x zapisovalnik v ličnі škatli, s katero boste pritegnili kar nekaj pogledov. Izbirate lahko med priklopom USB 2.0 in FireWire.

8x Dual DVD R/RW 48.600 SIT
>> Lite-On >> www.liteon.com
Sicer ga še nismo temeljito preizkusili in priznamo, da vizualno ni nič posebnega, je pa res, da ta zunanji zapisovalnik veliko obljublja.

Najboljši Grafični čipi

Gledanje filmov in poslušanje glasbe na vašem računalniku je že fino, a mi PC vseeno raje zlorabimo za igranje iger, zato menimo, da je grafične kartica daleč najpomembnejši kos opreme.

Testiranje grafičnih kartic je bilo svoj čas enostavno početje, saj je bilo treba pognati le nekaj preizkušenih programov za preizkušanje zmogljivosti. Danes ni več tako. Danes se proizvajalci grafičnih kartic poslužujejo prav Machiavelističnih prijemov, saj optimizirajo gonilnike za določene igre in programe za preizkušanje zmogljivosti. Rezultati tovrstnih testov torej preprosto ne dajo več prave slike. Pri *PCF* vsako kartico temeljito preizkusimo tako z različnimi testnimi programi, kot tudi s čisto subjektivnega vidika, tako da si ogledamo kvaliteto tekstur in zmogljivosti na različnih področjih, nato pa vam predstavimo našo sodbo o tem, kar je najpomembnejše: kako se kartica obnese med dejansko uporabo.

GeForce 6800 Ultra Cena še ni znana
nVidia >> www.nvidia.com
6 cevovodov za obdelavo pikslov, 6 vertex-enot in 600 milijonov poligonov v sekundi postavljajo to kartico v sam vrh ponudbe grafičnih kartic.

Radeon 9800 PRO Ok. 96.700 SIT
ATI >> www.ati.com
V tednih pred predstavitvijo novega R420, so cene ATI-jevih najboljših grafičnih procesorjev s podporo DirectX 9 znatno padle. Ta trenutek ponujajo kartice s tem čipom odlično razmerje med zmogljivostjo in ceno.

Radeon 9800 Ok. 44.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Cena teh kartic je danes tako nizka, da smo jo že skoraj spregledali. Frekvence jedra so iste kot pri Radeonu 9700 Pro, za to ceno pa vsekakor ne boste dobili boljše grafične kartice.

Geforce FX5900 XT Ok. 70.300 SIT
nVidia >> www.nvidia.com
Zatepehan grafični procesor za drobiž? Take izdelke imamo najraje. Kartice s tem čipom so bile najboljša izbira za vse, ki so čakali, da se Radeoni 9800 pocenijo na neko razumno ceno.

Radeon 9800 XT Ok. 120.000 SIT
ATI >> www.ati.com
ATI in nVidia se še vedno potita ob novih grafičnih čipih, zato je ta kartica trenutno najhitrejša na trgu in je še vedno dovolj zmogljiva, da bo prežvečila najnovejše igre. Ne moremo pa trditi, da je vredna zahtevane vsote.

Radeon 9600 XT Ok. 45.500 SIT
ATI >> www.ati.com
Solidna kartica srednjega razreda, ki jo je mogoče na račun ATI-jeve napredne proizvodne tehnologije tudi prav fino naviti. Ima pa le štiri cevovode, kar je pol manj kot jih ima 9800 Pro.

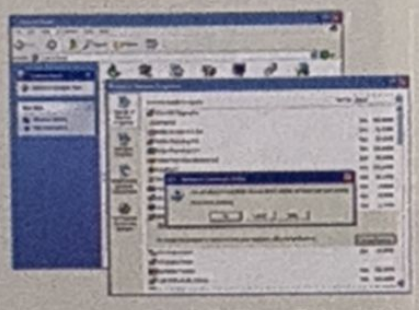
GeForce FX5700 Ultra Ok. 46.000 SIT
nVidia >> www.nvidia.com
Dobrodošla vmritev po neimpresivnem GeForcu FX5600. V večini testov se lahko kosa z Radeonom 9600 XT, v nekaterih pa ga celo prekosi, v ceni pa se ne more kosati z njim.

Radeon 9800 SE All in Wonder Ok. 51.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Ta kartica ni ravno najboljša izbira za navdušence nad igrami, a pomislite, kaj vse dobite z njo. ATI-jev odlični TV tuner All-in-Wonder in nekoliko okleščen procesor 9800. In če imate srečo, ga lahko celo navijete. Ni slabo.

GeForce FX5950 Ultra Ok. 100.000 SIT
nVidia >> www.nvidia.com
Izvirni FX5800 je bil, roko na srce, nekoliko nor. Zato pa 5950 ponuja zmogljivosti, ki so zelo blizu ATI-jevi seriji 9800. Le delovanje z DirectX 9 nas še vedno nekoliko skrbi.

Radeon 9600 Pro Ok. 41.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Priznamo, da ne spada med najbolj impresivne kartice in prav gotovo bo izpustil dušo, če boste z njim želeli igrati *Doom 3* ali *Half-Life 2*, se pa v trenutnih igrah prav dobro obnese – kar je za zahtevano ceno odlično.

>> Kako... namestiti grafično kartico



Najprej odstranite gonilnike prejšnje grafične kartice. V XP lahko to storite s pomočjo funkcije Add/Remove Programs. Če želite res odstraniti vse sledi gonilnikov, uporabite aplikacijo, kot je Driver Cleaner.

Ugasnite računalnik, iztaknite napajalni kabel in odprite ohišje. Držite se osnovnih varnostnih pravil – antistatične zapestnice so mogoče res pretirane, a vam lahko prihranijo kar nekaj preglavic.

Iztaknite kabel monitorja, odvijte vijak, ki drži ščitek in odstranite staro kartico iz reže AGP. Če ima reža na zadnji strani zatič, ga ne pozabite odpreti, da česa ne poškodujete.

Potisnite svojo novo pridobitev v njen novi domek. Privijte vijak ščitka ter priklopite monitor in napajalne kable. Zaženite računalnik, namestite gonilnike in uživajte v izboljšanju delovanja.

Najboljši Trdi diski

Bodimo iskreni – trdi diski nekako niso najbolj privlačne naprave, zato pa je to, kar ponujajo, toliko bolj slastno. Knjižnice glasbe in filmov, gora iger in neskončen seznam nujnih aplikacij.

Prostor. Že od nekdaj se borimo zanj, v zadnjih letih pa se je ta bitka nekako polegla, saj so cene diskov močno padle, kapacitete pa so neverjetno poskočile. Za 160Gb trdi disk boste danes odšteli le nekaj več kot 30 tisočakov, lahko pa si omislite celo kakšno pošast z več kot 300Gb. Končno smo tudi dočakali, da je simpatični in hitrejši Serial ATA končno začel dobivati bitko proti debelim in nerodnim kablom IDE. In očitno nam ne bo treba dolgo čakati na to, da bodo proizvajalci prebili mejo enega terabajta. Tera-era je torej pred vrati in nam je to čisto všeč.

5 Notranjih

Pet najljubših notranjih pogonov IDE in SATA

Deskstar 7K250 66.000 SIT
IDE 240Gb >> Hitachi >> www.hgst.com
Priznamo, da bo vašo denarnico kap, ko ga boste kupili, a pomislite na neverjetnih 238Gb prostora – za gigabajt boste tako odšteli le slabih 280 tolarjev. Hitrosti zapisovanja in branja znašajo odličnih 48 in 28Mb/s.

Barracuda 7,200rpm SATA 31.600 SIT
SATA 160Gb >> Seagate >> www.seagate.com
160Gb dobrote Serial ATA za manj kot 32 tisočakov? Kar verjemite. Ta disk je dokaz, da se kvaliteta diskov ob stalnem padanju cen samo viša. Kaj pravite na 200 tolarjev za gigabajt?

WD740GD Raptor SATA 65.000 SIT
SATA 74Gb >> Western Digital >> www.wdc.com
Z 10.000 obrati v minuti in 8Mb predpomnilnika je to najhitrejši konvencionalni disk, kar smo jih imeli čast testirati. Naštete lastnosti ga po hitrosti postavljajo daleč pred vse diske s 7.200 obrati v minuti, je pa cena precej zasoljena.

Diamond Plus9 SATA 200Gb 40.200 SIT
SATA 200Gb >> Maxtor >> www.maxtor.com
Še en disk SATA, ki se vrti s 7.200 obrati v minuti. 200Gb za le 40.200 SIT ga postavi v sam vrh, saj gigabajt stane le 200 SIT. Po zmogljivostih sicer nekoliko zaostaja za Barracudo, a boste za ta denar težko dobili boljši disk.

Western Digital Caviar WD1200 25.100 SIT
SATA 120Gb >> Western Digital >> www.wdc.com
120Gb, 8Mb predpomnilnika in 7.200 obratov v minuti za prav slastno nizko ceno. Pri 210 SIT za gigabajt je vsekakor vredno razmisliti o nakupu, še posebej zato, ker disk prednjači tudi na račun zajetnega predpomnilnika.

5 Zunanjih

Pet zunanjih diskov za vse mobilne uporabnike

External hard drive 75.400 SIT
USB/FireWire 250Gb >> Western Digital >> www.wdc.com
Naš najljubši zunanji trdi disk, ki ga lahko na račun zmogljivosti in kapacitete mirno označimo za očeta vseh zunanjih diskov. Je velik, hiter in omogoča priklop tako preko USB, kot tudi preko FireWire. A potrebujete še kaj več?

250Gb Desktop HD 88.700 SIT
USB/firewire 250Gb >> Iomega >> www.iomega.com
Mogoče se vam zdi 250Gb preveč za zunanji disk, a le počakajte še kakšno leto, pa boste tarnali, da imate premalo prostora. Kar držite nas za besedo. Glede na ponujeno kapaciteto tudi cena ni pretirano visoka.

FHD-1 45.200 SIT
USB 80Gb >> Freecom >> www.freecom.com
Lično plastično ohišje kopira iMacovo oblikovanje, a ga boste hitro opraskali. Funkcija za varnostne kopije deluje, kot bi morala, s čimer lahko enostavno zaščitite občutljive podatke. Podatki se pretakajo preko USB 2.0.

Pocketdrive 123.900 SIT
USB 80Gb >> LaCie >> www.lacie.com
Gre za 80Gb disk za notesnike s 5.400 obrati v minuti, oblečen v gumijasto ohišje. Pocketdrive je precej manjši od modelov z vgrajenimi namiznimi diski, je pa tudi znatno počasnejši in dražji.

Mobile hard drive 48.100 SIT
USB 40Gb >> LaCie >> www.lacie.com
Pri Porscheju oblikovan disk, katerega glavni odliki sta nizka teža (le 200g) in majhne dimenzije, je dobra izbira, če iščete model z diskom za notesnik s priklopom USB 2.0. Je pa res, da ni ravno poceni.

Najboljše Zvočne kartice

Visoko kvaliteten zvok iz vašega PC-ja? Seveda.

PC-ji se lahko danes uspešno kosajo z večino avdio sistemom, kar zadeva kvaliteto zvoka. Če k temu prištejemo še večnamenskost, skoraj nimate več izbire.

Audigy 2ZS Platinum Pro 64.600 SIT
Creative >> www.creative.com
Ta najnovejša izvedba Creativove zmagovalke ima sedaj podporo za zvok 7.1. Nad kvaliteto zvoka smo osupnili.

Terratec DMX 6 Fire 52.800 SIT
Terratec >> www.terratec.com
Ima manj vhodov kot Audigy 2, a se lahko pohvali z izjemno kvaliteto zvoka ter razmerjem med signalom in šumom.

Audigy 2 NX 37.990 SIT
Creative >> www.creative.com
Zahvaljujoč vodilu USB 2.0 ponuja ta zunanja kartica polnih 24 bitov in 7.1 kanalov za veliko primernejšo ceno od Xtigyja 2.

Gamesurround Muse 13.800 SIT
Hercules >> www.hercules.com
Podpora za prostorski zvok 5.1 in mikrofon v minimalistično oblikovanem ohišju. Vmesnik USB omeji kvaliteto zvoka na 16 bitov.

Philips Sonic Edge 5.1 11.300 SIT
Philips >> www.philips.com
Dovolj zmogljiva kartica z dobro kvaliteto zvoka, kljub le 16-bitni globini. Pretvarja stereo v 5.1 brez popačenj. Terna.

Najboljši Nabori

Naš izbor naborov za AMD in Intel

P4 Intel 875P
VIA in SiS ga sicer dohitevata, a Intelov čip z 800MHz sistemskim vodilom, dvokanalnim pomnilniškim vodilom in gigabitno mrežno kartico še vedno najboljša izbira za P4. Arhitektura CSA in tehnologija PAT (Performance Acceleration Technology) izboljšujeta kvaliteto delovanja komponent in pomnilnika. Nabori s Socket-T in DDR2 so že pred vrati.

P4 VIA PT880
Ta nabor je, kar zadeva zmogljivosti, tesno za petami Intelovemu dragemu naboru 875P in ga ponekod celo prehiti – še posebej kar zadeva pomnilniško vodilo. Nabor podpira podobne lastnosti kot 875P, torej dvokanalni pomnilnik, SATA in RAID. Dodana je podpora pomnilniku EEC, na ploščah s tem naborom pa boste našli celo do osem rež za pomnilnik.

AMD SiS 755
Prava poslastica za ljubitelje Athlonov 64. Ponuja neverjetno veliko možnosti za navijanje, vključno z možnostjo prilagajanja frekvence vodil PCI in AGP. Zmogljivosti so odlične, zahvaljujoč tehnologiji Hyperstreaming, ki je odgovorna za zmanjševanje latence med severnim in južnim mostom. Dodatne lastnosti vključujejo tudi SATA in zaenkrat le 100Mb mrežno kartico.

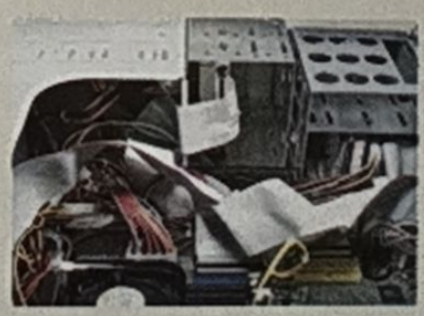
AMD NVIDIA nForce2 Ultra400
Podpira vse frekvence vodil, od 100MHz za Durone do 200 MHz za Bartone. Ponuja dva mrežna vmesnika, kar je idealno za vse, ki želite postaviti enostavno domače omrežje. Za podporo zvoku Dolby Digital 5.1 skrbi južni most MCP-T. Nima podpore za zvok 7.1 in gigabitne mrežne kartice, ki ju ima nabor VIA KT880, a je po zmogljivostih nesporni zmagovalec.

>> Kako... namestiti trdi disk

Če je vaš pogon na vodilu IDE, bo potrebno nastaviti mostičke. Na vsakem disku je nalepka s shemo mostičkov za vse položaje. Novi diski SATA nimajo več mostičkov, tako da ni potrebno nobeno nastavljanje.

Nato namestite disk. Če ima vaše ohišje kletko za diske, jo najprej odstranite. Za pritrjevanje diska uporabite krajše vijake – navadni vijaki za ohišje lahko poškodujejo notranjost diska.

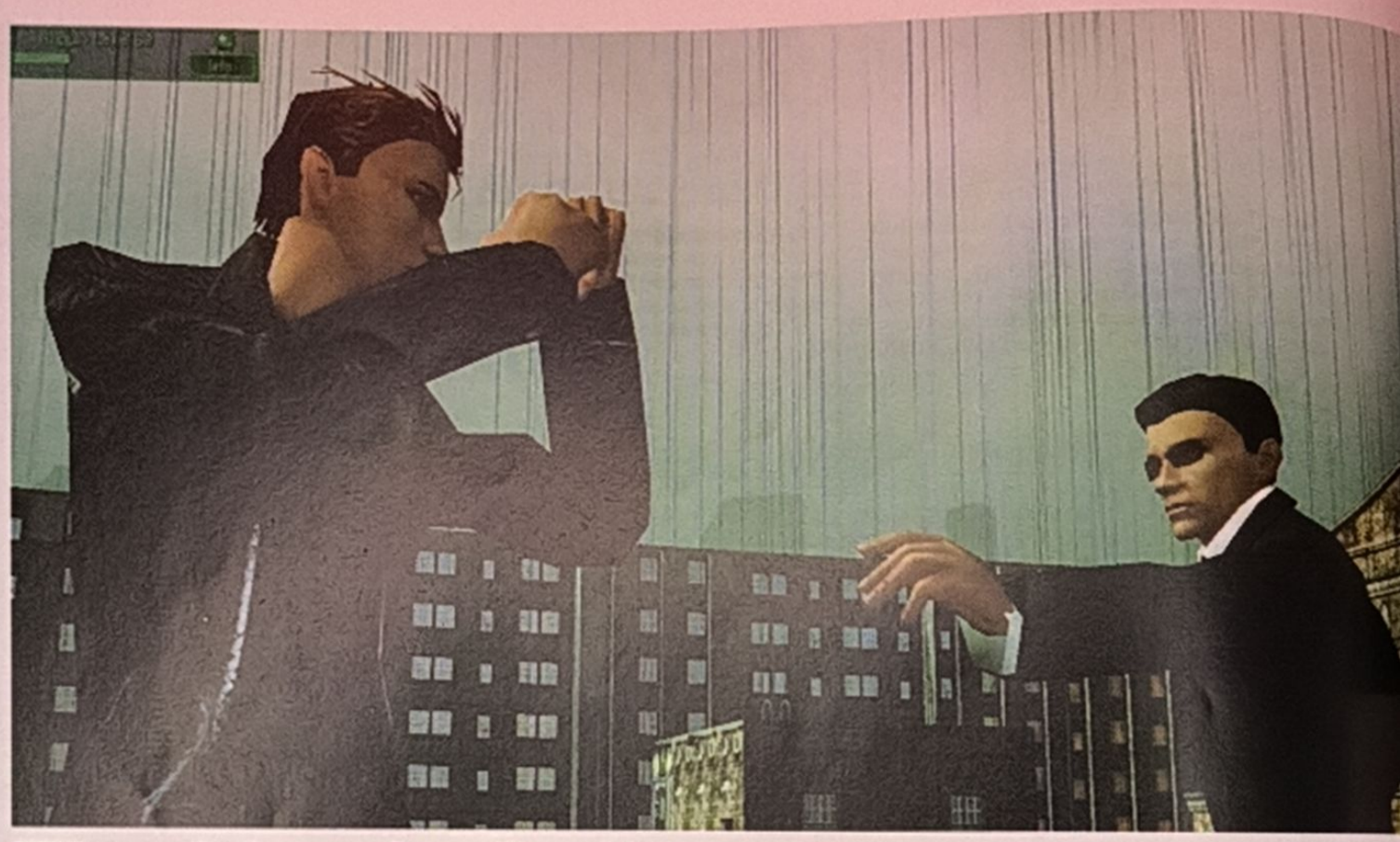
Priklopite kable. Za diske IDE in SATA priklopite prost konec kabla iz diska v krmilnik IDE ali SATA kanal 0. Za optične pogone uporabite kanal IDE 1.



Na koncu priklopite še napajalni kabel. Gonilniki niso potrebni, tako da lahko pričnete takoj uporabljati sekundarni disk. Če ga uporabljate kot primarni disk, zaženite računalnik z diska Win XP in namestite sistem.

spletno igranje

PCFormatovi psi sledniki za vas izvohajo najbolj sveže novice iz večigralskega sveta.



The Matrix Online

Warner je pretepel Ubija in prevzel nadzor nad projektom *The Matrix Online*

Matrix je blagovna znamka s precejšnjo težo in kljub temu, da par filmskih nadaljevanj ni bil ravno po našem okusu, se je na primer Atarijev *Enter the Matrix* prodal v približno petih milijonih kopijah. Bratje Warner so se zatorej odločili, da bodo prevzeli igro MMORPG *The Matrix Online* in jo odpeljali na varno. Čeprav o prevzemu ni bilo veliko govora, je jasno, zakaj se je zgodil. Warner Brothers v prihodnosti nameravajo izdajati lastne naslove iger in komarji že čivkajo, da se jim cedijo sline po velikanskem kosu razvijalsko-založniške pogače. Če želijo želeno postoriti za časa svojega tozemeljskega prebivanja, morajo pod svoje okrilje zvabiti čim več pohujšljivo privlačnih naslovov prihajajočih ali obstoječih iger, kot to z veseljem in velikim apetitom počne največji svetovni založnik EA. Ime *Matrice* se torej da mastno izkoristiti in pri Warner Bros. to vedo že nekaj časa.

The Matrix Online se dogaja znotraj masivnega modernega mesta, skupaj s šaro, kot so nočni lokali, podzemne železnice, postaje in nebotičniki. Igra za svoje delovanje uporablja srce pogona *Rich World*, ki igralcem omogoča vhod v kakršno koli zgradbo. V mestu se bo trlo računalniško vodenih likov, ki se bodo tu in tam spreminjali v agente, in igralci, ki se bodo odločili, da postanejo vohuni, se bodo lahko skrili v preobleko teh računalniško vodenih likov (NPC). V spopadih se boste lahko naslajali nad 300 sličicami animacije za vsako uporabljeno tehniko borilnih veščin in nad posebnimi potezami, ki jih boste izvajali skupaj s strelnim orožjem. Nikomur še vedno ni jasno (še nam ne) kako bodo v spopad dveh igralcev implementirali t.i. bullet time, še posebej bo to najverjetneje delalo probleme tistim z nemogočimi povezavami. Da, še vedno se najde kdo, ki bo zadevo hotel preizkusiti s svojim infra-hitrim 54k modemom. Verjetno bo šlo za kombinacijo realnočasovnih in poteznih gibov, kjer bosta vpletena v spopad rezultat izbranega zaporedja potez uzrla rahlo drugače. Slog igranja po sistemu eci-peci-pec, mogoče?

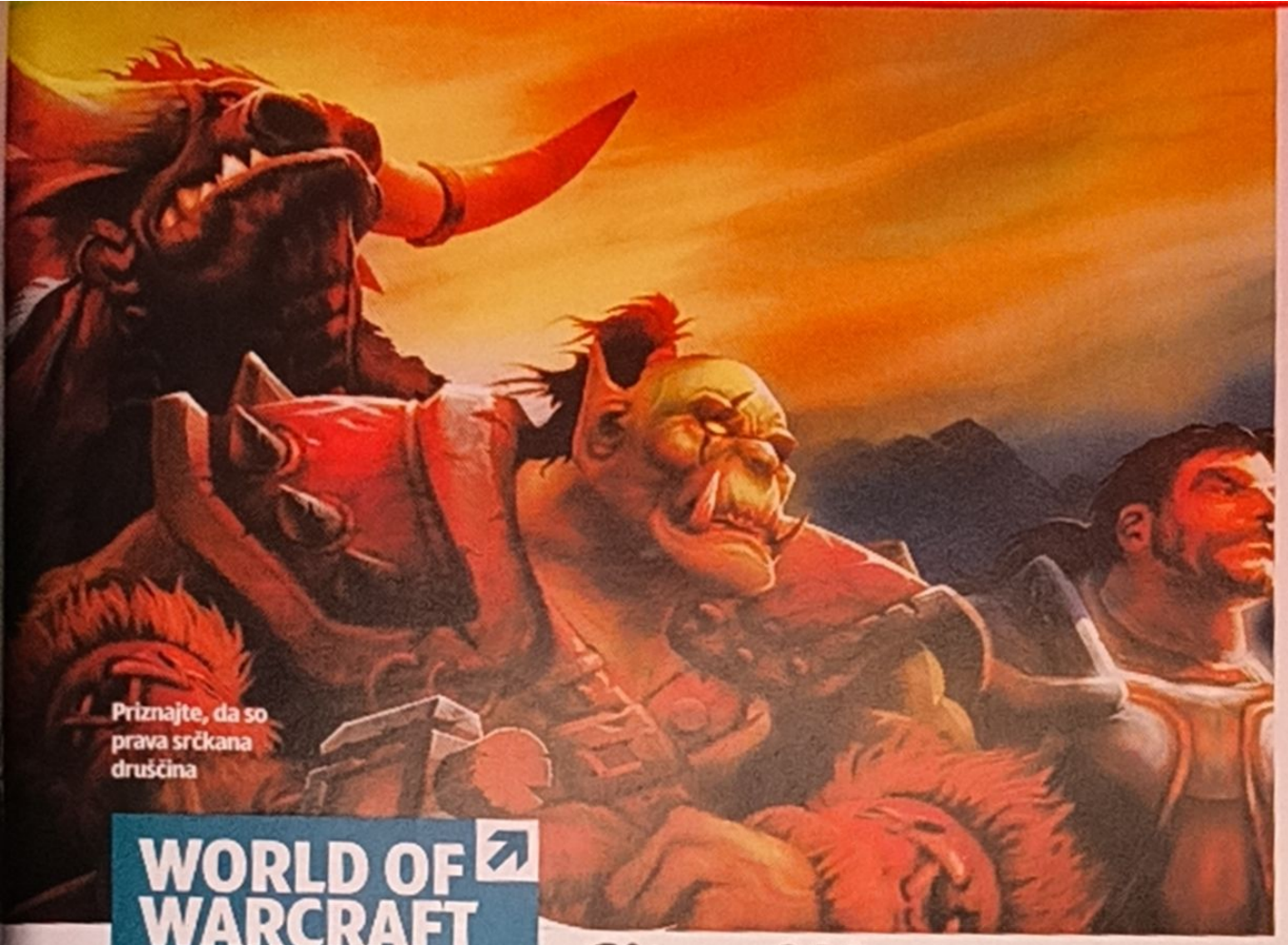
> **NIKOMUR ŠE NI JASNO, KAKO BODO SPOPAD IMPLEMENTIRALI**

V svetu matrice si bodo igralci lahko svoje značilnosti izmenjevali, torej si jih sneli s spleta, kot je to nekako prikazano v filmski trilogiji. Dogajanje je postavljeno nekam po tretjem delu, jasno, mašinerija in ljudje se pač ne morejo večno razumeti. Kako boš robotu dopovedal, da ne izkoriščaš delovne sile kuhalnika za kavo? Naj mi nekdo razloži.

Tisti glavni, The One, ne boste postali nikoli (razen če v to vztrajno verjamete), osebki iz filma pa se bodo le tu in tam pojavljali po sceni. Igra izide letos, če verjamemo, Warner Bros. pa molčijo glede natančnega datuma. Celotna produkcija je seveda usmerjena na ameriški trg, zatorej si lahko ostali svet, vključno z Evropo, prižge petardo verjetno tja do leta 2005. Katero pilulo bomo pogoltnili, pa se bomo odločili šele po prihajajočem sejmu E3. Rdečo ali modro?

http://thematrixonline.warnerbros.com

SPODAJ DESNO Kdor koli se je kadar koli spopadel z agentom, mu je zlizal prašnike.. **ZGORAJ** Naskakovanje nasprotnikov po strehah zgradb je nevarno, tudi v počasnem posnetku. **DESNO** Hlače iz kravjega usnja niso bile nikoli najbolj praktično oblačilo uličnih pretepačev.



Priznajte, da so prava srčkana druščina

WORLD OF WARCRAFT

Osupljivo privlačna igra se pripravlja na beta testiranje

Od prvih testiranj, omejenih na zgolj Ameriško populacijo je preteklo že nekaj časa, sedaj pa se bomo igre polastili tudi drugi. V nekaj naslednjih dnevih poskusite svojo srečo z obiskom spletne strani www.blizzard.co.uk in se seznanite s podrobnostmi vpisa za t.i. evropskega preizkuševalca igre *Wow*.

Igra se zagotovo približuje podobi lepega izdelka in že na začetku daje občutek, da bo šlo za najbolj dostopno igro MMORPG doslej. V času pisanja tega članka nam je omogočeno igranje le z rasami, kot so ljudje, palčki, vilinci in gnomi, medtem ko nam je ekipa horde še nedostopna (neživi, Taureni, troli in orki). Z igranjem se zabavamo kot še nikoli, nekaj pripomb pa bo najverjetneje v začetnih fazah testiranja letelo predvsem na globino posameznih misij ali nalog, saj se igra nemarno posveča le boju. Vsekakor pa je privlačno enkrat za spremembo začeti igrati igro RPG, kjer na samem začetku niste goli in slabotni kot kobilica temveč razpolagate z zadostno mero moči, da se lahko po mili volji lotite tudi posameznega trola (če premorete trohico poguma).

***WoW* poseduje tisto pravo risankasto lepoto, okolje pa le še poveča občutek pravljičnega, ki smo ga navajeni iz igre *Warcraft III*. Več o vsem mogoče že naslednji mesec, menda se bo pojavila tudi horda.**

www.blizzard.com/wow

A to je pa orkovski seksualni pripomoček?

City of Heroes

Junakov na tone, kje pa so nepridipravi?

Igra razvijalcev Cryptic Studios se je spustila v zaprto obdobje beta testiranja, k sodelovanju pa je bilo povabljenih tudi nekaj forumašev, ki so se podili po uradni spletni strani podjetja. Založnik NC Soft je mesta v zaprtem testiranju obljubil tudi vsem, ki se bodo prednaročili na igro, igralcem pa je obljubljena tudi posebna moč, ki bo stvar čistega prestiža, odvisna pa bo od mesta, kjer boste prednaročili igro in se bo pojavila ob ostalih značilnostih, ki jih boste svojemu liku določili, ko se ga boste namenili ustvariti. Stopnja novačenja odvisnikov za igro je torej velika, nič kaj pa se še ne šušlja o tem, kdaj naj bi tudi stara celina in nje igralci, ki se slinijo nad junaki, postali deležni tovrstnega privilegija. V igri bodo drugače različne značilnosti določale moč junakovega napada, okretnosti in celo hitrosti letenja. Ustvarjanje junaka izgleda privlačno, kombinacij je skoraj dobesedno na milijone, kar naj bi pripomoglo k dejstvu, da se bosta stežka našla dvojčka v svetu super-junakov. Na žalost ni nič kaj slišati o tem, da bi si lahko igralci ustvarili tudi super-nepridiprava, jo pa razvijalci obljubljajo, skupaj z možnostjo uporabe vozil, za prihajajoče različice igre.

www.cityofheroes.com

ZGORAJ Cel svet mu leži na ramenih. SPODAJ Ena od 'prestižnih' zmogljivosti v akciji. Včeraj.

TOREJ ŽELITE POSTATI...

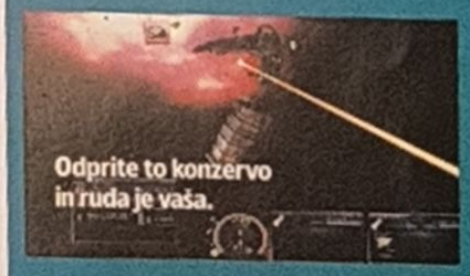
VESOLJSKI RUDAR?

Kratek vodič skozi začetke igranja *Eve Online*...

V *Eve Online* se tako ali tako vse začne s kopanjem rude. Zakaj? Zaloge rudnin se dajo pošteno izkoristiti pri predelavi v minerale, z njimi pa gradimo vse v igri. Najlaže se je zadeve lotiti na ta način. Pridružite se kateri izmed korporacij, saj vam lahko njeni člani pomagajo skozi težak začetek, lahko namesto vas tudi nabirajo rudo, nekateri izmed njih bodo novincem tudi prav radi razložili kaj v zvezi z igro in njenimi začetnimi strategijami. Ni treba posebej poudariti, da se v vmesnem času zavlecite nekam, kjer boste varni pred pirati.

Prvi trik, ki ga mora vsak kopač obvladati, je metanje tovora v zabojnike ali manjše zaboje. Zabojnike je treba nato prepeljati na varno v rafinerijo, tukaj vam lahko pomaga kdo iz korporacije, v nasprotnem primeru jo morate tja odvleči sami. Z dvojnim klikom se hitro premikajte med poprej označenimi mesti. Mesta lahko označujete kjer koli v vesolju s pomočjo možnosti, ki jo najdete znotraj menija People and Places. Igra vam ne dopušča, da preskakujete bližje kot 15km od želenega mesta, zato imejte to v mislih pri ustvarjanju teh mest. Če želite torej pristati natanko na želenem mestu, ustvarite točko 15 km dlje in znašli se boste tam, kjer ste pričakovali.

Če želje po kopanju ne morete ustaviti, si boste morali nabaviti večjo ladjo, ki bo požrla 60% manj energije in rezbarila po skalovju s pomočjo posebnih laserjev. To lahko postorite s fregato, in najboljša v te namene je t.i. bojna ladja Apocalypse. Opremite jo lahko z osmimi, kopanju namenjenimi laserji, take količine tovrstne opreme ne premore nič drugega, kar bi znalo ropotati po vesolju. Srednja možnost za manj premožne je križarka Thorax, na katero lahko namotovilite pet laserjev za kopanje, pomembno pa je, da poleg kopanja obvladate tudi "astreologijo" (nemara se ukvarja z raziskovanjem asteroidov in lukenj v njih) in rafiniranje. Potreben bo tudi prenekateri trik iz rokava in obvladovanje robotiziranih pomagačev, kar vam bo kasneje pomagalo pri prekopavanju skoraj vsega mogočega kamenja, kar ga premore znano vesolje.



Odprite to konzervo in ruda je vaša.

Rudarjenje po drugih je hiter vir rude.

BETA TEST

Le nekaj besed o prihajajoči igri *Ground Control II* od ljudi, ki je ne zamenjajo niti za cel rasno strpen harem lepotic, ki se nikoli ne pritožujejo nad tem, da preigravate računalniške igre.

"Igra izgleda fantastično! Hvala, da ste mi dovolili, da sem jo lahko testiral! Dajte mi končno različico igre zdaj! Takoj!" *James* – OK, rahlo se mu je odkotalilo v napačno smer.

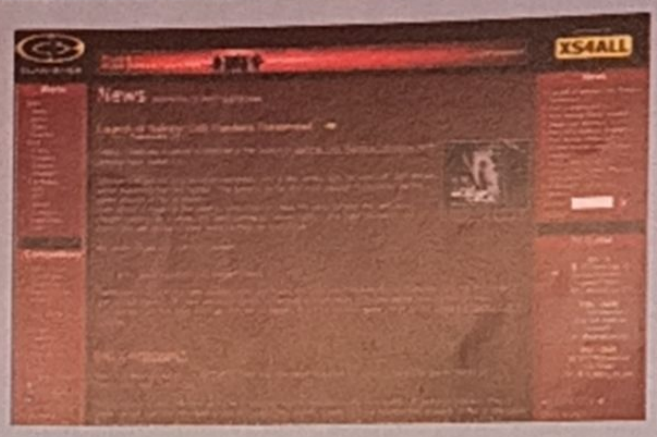
"Hvala, da ste me izbrali za vašega beta preizkuševalca...igra je čudovita." *Zedge* – *Na, na, ne razjoči se*

"Ko sem preigral in končal prvi del GC, sem komaj čakal na GCII. In igra resnično ne razočara." *Smashy101* – Ja, tudi jaz sem že dokončal kakšno igro, pa sem še vedno slab.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Pa smo tu, v novi rubriki, posvečeni "nenormalnim" uspehom vseh slovenskih vrst in postav, ki jih premoremo v kateri koli, medmrežnemu nasekavanju namenjeni igri. Ni naključje, da je večina slovenskih klanov vpisana in sodeluje na velikem spletnem projektu imenovanem ClanBase (**www.clanbase.com**). Prijavljenih igralcev je ogromno, od samega začetka delovanja tega portala pa se za posamezne lovorike potegujejo tudi Janezi s sončne strani Alp.



NATIONS CUP

V času pisanja te zgodbe poteka na ClanBase naslednja, najnovejša sezona Nations Cup ali tekmovanja igralnih reprezentanc. Lansko sezono, kot najbrž veste, so naši igralci dosegali zavidljive uspehe na tem nivoju, predvsem reprezentancama v igrah *Quake 3 Urban Terror* in *MOHAA*, ki jima je zdrsnilo na zadnji stopnički, vsemu navkljub pa so zasedli zlata vredno srebro, kar je največji uspeh v zgodovini slovenskega elektronskega športa sploh.

Ta trenutek reprezentancama obeh omenjenih iger ne kaže nič kaj slabše pred vstopom v končnico prvenstva, saj obe zasedata prvo mesto v svojih skupinah s po dvema zmagama v uvodnih dveh igrah prvenstva.

IRC debata in prekladanje nausmiljenih protiargumentov provokativnega podmetavanja polen pod noge

ŽRTEV Tomaž Fartek aka impaa, rojen 1985, prebivajoč v Kranju – nekdanji kapitan srebrne reprezentance v *Urban Terror* in vodja igralske sekcije v nemškem multi-igričarsko usmerjenem plemenu CrazY. Živi norci.

PCF Razloži, če upaš, nevednim infantom, kdo si, začetke tvoje kariere in pobožne želje za v prihodnje.
IMPAA Živjo, moje ime je Tomaž, na internetu pa sem znan pod vzdevkom "impaa". Moja igralna pot sega še v čase, ko smo igrali Duke Nukem preko 56k modema. Sam dolgo časa nisem imel modema ali kakršne koli povezave, pred kakimi 6 leti pa sem si tudi sam priskrbel svoj prvi modem. Moja prva resna igra je bila Action Quake 2, v tem času smo se grozno trudili, da bi nam uspelo "naviti" moj modem, a žal so smetano pred vsemi pobrale barabe z ISDN. Nato sem dobil ADSL in to takoj ob začetku SiOL-ovega ponujanja te novodobne dobrine, v tem trenutku se je seveda moje igranje prek spleta pravzaprav šele pričelo. Po krajšem premoru sem ponovno začel igrati Action Quake 2, tokrat s konkurenčno nizkim pingom. Po zelo dolgem in uspešnem igranju te igre sem občutil, da bi se bilo dobro preusmeriti na nekaj zabavnejšega oz. sodobnejšega. Pričel sem z igranjem moda za Q3, Urban Terror za prvi slovenski klan (SLOfaca). Sprejel sem povabilo v klan in skupaj z njimi tudi igral, vendar s časom izgubil voljo, saj sem sam postajal boljši, igrali so pa vedno isti igralci. Spet je sledil premor in kasneje odhod s trebuhom za kruhom (hehe) v Nemčijo. Sprejet sem bil v klan pod imenom clan'on'drugs, kjer sem si z dobrim igranjem ustvaril neko ime v celotni sceni Urban Terror po Evropi, vendar predvsem v Nemčiji. Danes med drugim vodim svoj klan, ki je zelo uspešen in med drugim postal tudi podprt s strani sponzorjev.

PCF Tipično za klan (SLOfaca), se ti ne zdi? Vsi so boljši od njih, igra pa vedno ista postava starih opic.
IMPAA Sem mnenja, da moraš takrat, ko te bolj izkušen igralec poskuša opozoriti na nepravilnosti ali neupoštevanje pravil igranja v klanu, kot ekipni igralec svojo napako sprejeti in jo popraviti. V tistem času so igralci klana (SLOfaca) igrali bolj za svoj lasten sloves kot za ekipo, zato ni bilo napredka. V klanu pa seveda ostajajo in sproti vanj prihajajo opice, ki tako ali drugače pripomorejo k ugledu. Tudi sam sem se vrnil vanj in tu in tam odigram partijo skupaj z njimi.

PCF Lani je reprezentanca v UrT dosegla največji uspeh slovenskega igranja doslej, z osvojitvijo srebrnega pokala v pokalu nacij. Kaj je bil ključ do uspeha?
IMPAA Lansko leto je bilo super v reprezentanci in škoda, da ista ekipa ne igra tudi letos, ker sem prepričan, da bi lahko osvojili celo zlato. Lani se je z nami malce poigrala smola, saj nam je sredi prve mape in že od samega začetka nagajal ADSL, potem pa se je po četrtini igre izklopil po celi Sloveniji. To je bilo neverjetno naključje, ki ga nismo mogli predvideti, a kaj moremo. Kasneje smo Portugalce prosili, če lahko tekmo ponovimo od začetka, tega niso hoteli tvegati (toliko o pošteni igri z njihove strani) in tekma je bila zaradi poprej omenjenih razmer že vnaprej izgubljena. Ključ do uspeha? Predvsem verjamem v to, da se nam je vsaka pozicija ujemala s postavo. Ključ do vsega pa je bil, da smo se dogovorili že takoj ob začetku, da letos pa gremo do vrha in to brez zafrkancije. Hvala Rapsey, LogiC, bl4z, An+! in j3rny.

PCF Se ti v svetu, v katerem v igri Counter Strike nekateri dobivajo po 2000 evrov mesečne plače zdi bedno sedeti in razmišljati o sebi kot igralcu in kiber-športniku? ti je z dvema besedama "na bad"?
IMPAA No ja, sedaj ko si to omenil in omenil tudi količino denarja, pa mogoče le malo. :) Drugače pa sem že od začetka, ko sem začel z online igranjem, igral predvsem za zabavo. Nikoli nisem nameraval s tem kaj zaslužiti in zato mi take stvari ne hodijo toliko po glavi.

PCF Zamudil si trening slofac...se zavedaš sankcij, ki sledijo, ali si neveden ignorant, ki si zasluži lekcijo?
IMPAA Sankcije so uspešne le pri tistih, ki jim prisotnost na treningu ali tekmi res nekaj pomeni in to niso tisti, ki nanje zamujajo, tako da je take težko kaznovati. (ignorant torej op.p.)

Armed Response Unit

Modeli imajo novo spletno stran, in kdor misli, da obvlada sceno, pa še ni slišal za njih je slab. Klan je eden najaktivnejših v Sloveniji, domač teren pa obvladujejo v igri *Soldier of Fortune 2*, kjer so se bolj kot čemu drugemu posvetili igranju načina CTF (capture the flag – ujemi zastavo) in v času pisanja tega članka zasedajo 19.mesto na mednarodni lestvici ClanBase. Na naslovu **www.team-aru.com** se bo od sedaj naprej dogajalo vsem podobno mislečim osebkom, ki se slinijo ob pogledu na realistično orožje, pošten moški način trganja udov in enobojnice.

(SLOfaca) klan med profesionalce

Ja, res je. Osebki iz plemena (SLOfaca) od sedaj naprej dosegajo zavidljive rezultate na mednarodni sceni *Urban Terror* le še pod pogojem, da njihov vodja in manager An+! pred vsako pošteno tekmo obljubi vpletenim gajbo ali dve Heinekena. Pivo nizozemskega porekla je tako substanca, ki očitno vzpodbuja željo po igranju, pleme pa je navajeno tudi podkupnin kot sta dve gajbi piva za deset zaporednih zmag na vseh lestvicah, kjer klan sodeluje – skupno seveda. Ker se to po najavi novega sponzorja še ni zgodilo, zaenkrat klan še kriţari v pozitivnih številkah, nedvomno pa gre za začetke slovenskega profesionalnega "kiber-športa". Na spletni strani **www.slofaca.net** lahko preberete več o tem prihajajočem mednarodnem turnirju v *Urban Terror* in preberite novičko ali dve iz sveta iger tudi rahlo drugače, kornur je povšeči zabava v živo, pa lahko poskusi svojo srečo tudi na IRC-ju (Quakenetu) na kanalu #slof.

515TEM Assault Team proti vrhu

Po kar nekaj mesecih težav, se je ekipa očitno postavila na noge in premaknila na 17. mesto na mednarodni lestvici *BF1942 Conquest*, kar je svojevrsten uspeh na sceni, še posebej za klan, ki igra množično igro v smislu razdeljevanja vlog in ekipne igre. V zadnjem času pobje meljejo vse pred seboj, kdo ve, nemara so sposobni še česa večjega. Nemudoma si oglejte **www.515tem.net/515ass**.

Geek Organisation zmagovalci FACA LAN-a

V začetku aprila se je pripetil t.i. FACA LAN številka 1 (napovedal je celo serijo prihajajočih LAN Partyev) in prvič, odkar je LAN kultura v Sloveniji po koncu Lethal Lan XXL-a na Prevaljah konec lanskega oktobra ponorela, se je osredotočil zgolj na tekmovanje v igrah in ne toliko na spremljevalno zabavo, če ne štejemo prireditve LAN 4 FUN na isti lokaciji le mesec poprej (v organizaciji presenetljivo samih sebi podobnih osebkov). Lan je trajal spodobno polovico sobotnega dneva, končni zmagovalci prireditve, klan Geek Organisation, pa so lahko zapili pošteno zasluženih 100.000 SIT glavne nagrade po tistem, ko so zavladali nad do sedaj dolgo časa nepremagljivim plemenom !nsane Evolution. Končni rezultat 16:1 je dokazoval očitno premoč "nerdov" iz foteljev, katerih edini življenjski cilj očitno postaja pretiravati s *Counter Strike* do onemoglosti. Naslednji FACA LAN v režiji društva Si.faca bo v soboto 3.julija, glavne igre turnirja pa bo najverjetneje določila raja s pokanjem po anketi na spletni strani **www.faca.net**.

eXtremly Powerful še dihajo

www.klan-xp.cjb.net je njihova domača stran, XP pa ostajajo klan, ki že kar nekaj časa dominira slovensko quakersko sceno po odhodu staruhov in občasnih reprezentančnih statistov iz igre. V tem času se nahajajo na drugem mestu mednarodne lestvice ClanBase Q3 TDM in naskakujejo prestol. V rokah še vedno trdno držijo quakenetovega Q-bota, za katerega smo se vsi skupaj tako zelo borili.

!nsAne ni !nsane Evolution, so pa nedvomno norci

Sta pa zato oba klana v zadnjem času zelo uspešna na mednarodnem nivoju in čeprav podvig v Euro Cupu, kamor organizatorji povabijo res najboljše med najboljšimi, klanu !nsAne ni uspel, jih nič ne zadržuje, da ne bi dosegali uspehov drugje. Igralci, ki v osnovah prisegajo na igro *Enemy Territory*, kjer zasedajo zavidljivo prvo mesto na mednarodni lestvici Wolfenstein Stop Watch 3on3, se z lahkoto kosajo tudi s plemeni na lestvici Call of Duty Team Deathmatch, kjer pa prvo mesto v rokah drži klan !nsane Evolution, prav tako slovenskega porekla in zaneslijvosti. Z enajstimi zaporednimi zmagami so do tega trenutka trdno zasidrani med najboljšimi, v odprtem prvenstvu Call of Duty TDM Cup Spring 2004 International (pokalnem tekmovanju) pa v tretji diviziji dokazujejo Evropi, da jih podcenjuje, saj so s sedmimi zmagami daleč pred vsemi podobnimi plemeni. Obiščite **http://insane-clan.sloweb.net** in **www.insane-evolution.net**.

infonet

mreža za velike ribe

Infonet media d.d., Cesta na Brdo 27, 1000 Ljubljana TRŽENJE: 01 242 56 36 info@infonet.fm

- **Internetni iskalnik**
  dnevno uporablja iskalnik Najdi.si 70.000 različnih uporabnikov, mesečno pa 400.000 različnih uporabnikov; išče po vseh SLO dokumentih (več kot 1.700.000 dokumentov)

- **Internetni imenik**
  omogoča iskanje po več kot 20.000 slovenskih in 2.000.000 tujih vpisih

- **Katalog avtomobilov**
  v njem so predstavljeni vsi modeli s slovenskega trga (več kot 1.850 modelov)

- **Poslovni register**
  "osebne izkaznice" vseh SLO poslovnih subjektov (več kot 170.000 organizacij)

- **E-mail imenik**
  največji imenik slovenskih e-mail naslovov (več kot 150.000 naslovov)

- **Multimedijski iskalnik**
  išče vse slike, glasbo in filme po SLO internetu več kot 1.000.000 JPEG, GIF, MP3, AVI... datotek)

- **SMS**
  brezplačno pošiljanje SMS sporočil

- **Vici**
  10.000 vicev za vsako priložnost

- **Citati**
  7.000 citatov domačih in svetovnih modrijanov

- **E-razglednice**
  brezplačno pošiljanje elektronskih razglednic (več kot 600 motivov)

- **Iskalni voyeur**
  vpogled v tekoča iskanja na Najdi.si

DVD kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

Finding Nemo

Regija 2 Walt Disney Home Video

Beseda Pixar nad naslovom animiranih filmov je že nekaj časa jamstvo za prvovrstno kvaliteto. V sodelovanju z Disneyem je studiu za računalniško animacijo uspelo ustvariti nekaj najboljših animiranih uspešnic vseh časov, med njimi *Toy Story* in *Monsters Inc.*, vrsti zvenečih imen pa se sedaj pridružuje še *Finding Nemo*.

V toplih avstralskih tropskih vodah živita zaščitniški oče Marlin in mali, radovedni Nemo. Življenje na koralnem grebenu pa je polno nevarnosti, še zlasti če si majhna ribica. Tako Nema nekega usodnega dne v mrežo ujame potapljač, še preden pa se zave, kaj se je sploh zgodilo, se znajde v akvariju zobozdravnika, katerega nečakinja goji sadističen hobi pobijanja malih vodnih bitij... Medtem se njegov obupani in prestrašeni očka Marlin v družbi Dory, modre ribe, ki jo muči nadvse zabavna izguba kratkotrajnega spomina, odpravi na nevarno odisejado, da bi rešil edinega sina.

Ta preprosta zgodba je verjetno najboljša stvaritev Pixarjevih animatorjev, ki so pri izdelavi podvodnega sveta z uporabo barvne palete, ki bi lahko povzročala epileptične napade, tekstur, svetlobnih učinkov in gibanja, tokrat prekosili sami sebe. Razkošje tega čudovitega sveta poleg skoraj foto-realistične animacije obogatita še duhovit, izviren scenarij in izvrstno glasovno igranje (Ellen DeGeneres, Willem Dafoe, Geofrey Rush in Barry Humphries kot morski pes – vegetarijanec). Poiščite že svoje plavutke in se jim pridružite... Nam bo počasi zmanjkalo hvalnic.

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✪✪

The League of Extraordinary Gentlemen

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

V zadnjih letih so stripi postali priljubljen vir naložb filmskih studiev (spomnite se na *Spidermana* in *X-Men*). Za razliko od nedavnih adaptacij stripov, pa se *LXG* osredotoča na skupino junakov, ki jih v nasprotju z ikoničnimi Marvelovimi liki, v stripu ne bi pričakovali: izvirajo namreč iz klasične angleške literature. Ligo sestavljajo Allan Quatermain, Mina Harker (Drakulova nevesta), nevidni človek, kapitan Nemo, Dr. Jekyll in Mr. Hyde, Tom Sawyer in Dorian Grey, njihova naloga pa je zelo "izvirna"– uganite kaj... Rešiti svet? Terna! Projekt, ki poskuša slaviti izvore znanstvene fantastike, se prične ambiciozno, a hitro podleže prežvečenim klišejem akcijskih filmov. In kaj ko bi kdo končno zbral pogum in rekel 72-letnemu Conneryju: "Poslušaj, Sean, prestar si za to Matrix sranje. Izgledaš smešno."

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✪✪

Matchstick Men

Regija 2 Warner Home Video

Roy Waller (Nicholas Cage) je nevrotični prevarant, ob katerem Woody Allen deluje kot Dalaj lama. Ko načrtuje svoje premetene goljufije, ga ne skrbijo možje v modrem, temveč mikrobi v zraku, ob navalih depresije pa se ne more ustreliti, ker bi njegovi raztreščeni možgani lahko umazali preprogo. Njegovega varovanca in partnerja v zločinu Franka (Sam Rockwell) skrbi, da bodo Royeve fobije preprečile njune visokoleteče tatinske načrte. In ker problemov ni nikoli dovolj, v njegovo življenje vstopi še 14-letna hči Angela, s katero do sedaj ni imel nobenih stikov...

Matchstick Men je topla in na trenutke humorna človeška zgodba s čustveno globokimi in originalnimi liki, ki jih v hollywoodski produkciji srečamo le redko.

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

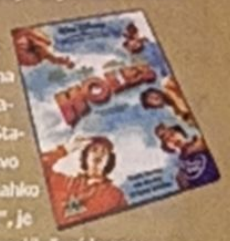
Disk ✪✪✪✪✪

Confessions of a Dangerus Mind

Režiserski prvenec igralca Georga Clooneya temelji na dvomiljivi avtobiografiji TV producenta in inovatorja Chucka Barrisa, v kateri je razkril svoje domnevno dvojno življenje: podnevi naj bi bil uspešen TV voditelj, ponoči pa agent in morilec CIA. Bizarna mešanica drame in črne komedije, v kateri je ločnica med resničnostjo in domišljijo povsem zabrisana, je zabavna predvsem zaradi Barrisovega čudaštva, zaradi katerega se zdi njegova zgodba celo verjetna.

✪✪✪✪✪

Holes



Stanley je najstnik, ki prihaja iz ljubeče družine, katere prekletstvo je v tem, da se njeni člani kot zakleto zmeraj znajdejo na napačnem mestu ob napačnem času. Nekega dne Stanleyu z neba pade na glavo par čevljev in še preden lahko rečete "smrdljive teniske", je obtožen kraje, ki je ni zagrešil. Znajde se v popravnem zavodu sredi peklenske teksaške puščave, kjer varovanci vsak dan kopljejo ogromne luknje, s čimer naj bi si "utrdili značaj". Stanley prikne o tej razlagi hitro dvomiti... Instantna klasika, ki bo očarala male in velike otroke.

✪✪✪✪✪

Italian Job

Po uspešno izvedenem ropu v Benetkah skupino lopovov prefinjeni njihov lasten sodelavec Steve (Edward Norton), ki z ukradenim zakladom zbeži v neznano. Od te točke naprej je Italian Job stereotipni film o maščevanju v svetu kriminala: Charlie in njegova tatinska tolpa poskušajo izslediti Steva, pri čemer pa jim pomaga še flota modificiranih mini morrisov. Predvidljivemu koščku pocukrane kinematografije primanjkuje čar, s katerim se je ponašal istoimenski original iz leta 1969, v katerem sta zaigrala Michael Caine in Benny Hill.

✪✪✪✪✪

Rat Race

Donald Sinclair (John Cleese) je ekscentrični zilijonar, lastnik kazina v Las Vegasu. Da bi si še dodatno napolnil že tako polne žepe, se s svojimi bogatimi prijateljčki domisli nore stave: naključno izbere šest obiskovalcev kazina in jih pošlje na nenavaden lov za zakladom. Sledi divja dirka, v kateri nastopa tudi avtobus ljudi, oblečenih v Lucille Ball, Hitlerjeva limuzina in krava v balonu na vroči zrak.

✪✪✪✪✪

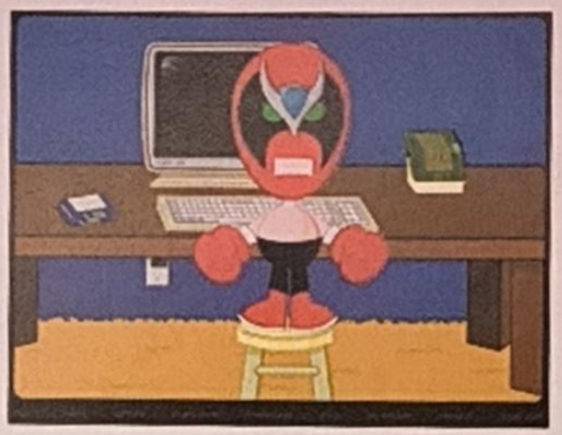
Spletna stran

Internet danes vsebuje že več kot 17 različnih spletnih strani, zaradi česar je iskanje tistega, kar potrebujete, veliko težje, kot pred leti. Še dobro, da imate *PCFormat*.

The Cityscape Project

www.hoagy.org/cityscape

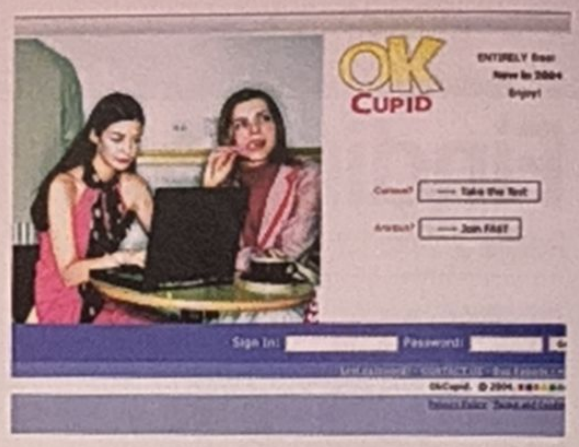
Ali se vam je že kdaj zgodilo, da ste strmeli skozi okno v nadležno hribovje, depresivne travnike in morbidno morje? Ali ste poljska miška, ki si na smrt želi živeti v prepolnem, umazanem velemestu? Ali resnično ljubite velike zgradbe? Končno je tukaj odgovor za vas! Ryan Hagland je zapravil pet mesecev svojega življenja za to, da je svoj razgled na opečnat zid spremenil v razgled epskih razsežnosti, ki so si jih do sedaj lahko privoščili le lastniki najprestižnejših stanovanj v New Yorku. Sledite vodiču, ki bo spremenil vaš pogled na svet in za ubornih 90 tisočakov si lahko tudi vi privoščite pogled na... eee... luči.



Homestar Runner

www.homestarrunner.com

Macromediina tehnologija Flash je veliko ljudi vzpodbudila k ustvarjanju risanih filmov, v katerih lahko uživamo na spletu. Je pa res, da jih veliko ravno ne ustreza našim pričakovanjem. Obstaja pa ena Flash stran na spletu, ki je dejansko dobra. Homestar je ustvaril spletno stran, katere glavni namen je, da Strong Bad, godrnjavi lik z boksarskimi rokavicami, odgovarja na vaša e-sporočila. Njegovi odgovori so obvezno branje za dolgočasna ponedeljkova jutra. Ekipa, ki ustvarja celotno stran, je kar velika, njeno srce pa sta izjemno talentirana brata, ki jima uspeva vedno znova presenetiti z neverjetno smešnim materialom, in to celo brez oglaševanja in sponzorstva.



OK Cupid

www.okcupid.com

Christian Rudder se vrača in spet počne tisto, kar mu gre najbolje od rok – ustvarja neumne kvize, ki vas bodo nasmejali do solz. OK Cupid je na prvi pogled storitev za iskanje zmenkov, dejansko pa gre za skupaj zmetane bedarije, ki oblikujejo eno nabolj varovanih skrivnosti komedije na spletu. V začetnem testu osebnosti boste našli vprašanja, kot so: "Za katerega od staršev bi raje videli, da vas zasači med masturbiranjem?" Ko so rezultati nared, vam stran samodejno najde primernega partnerja. In za to ne zahteva nobenega denarja. Kot sami pravijo: "Ta spletna stran je brezplačna. Se še spomnite interneta v devetdesetih?"

ChavScum

www.chavscum.co.uk

"Velikost je pomembna, veriga šteje le, če je debela vsaj 5mm! Naj vas deževen dan ne spravi v slabo voljo, šminkerji bodo svoje verige nosili na zunanji strani katere koli obleke, da bodo jasno vidne!" Končno smo deležni poštene sociološke raziskave šminkerjev. Stran je bila sicer ustanovljena za zabavo, do danes pa jo je obiskalo že več kot milijon ljudi, v angleščino pa je uvedla celo novo besedo (Chav). Blazno elitistična (in temu ostro nasprotujemo) stran raziskuje v najnovejše modne znamke oblečene posameznike, ovešene s preveč očitnim zlatim nakitom, ki se v čudnem jeziku sporazumevajo skozi okna še bolj čudnih modnih avtov.

Pogled v preteklost...

Spominjamo se velikanov spleta, ki jih ni več med nami.

For Sale By A Mental Patient

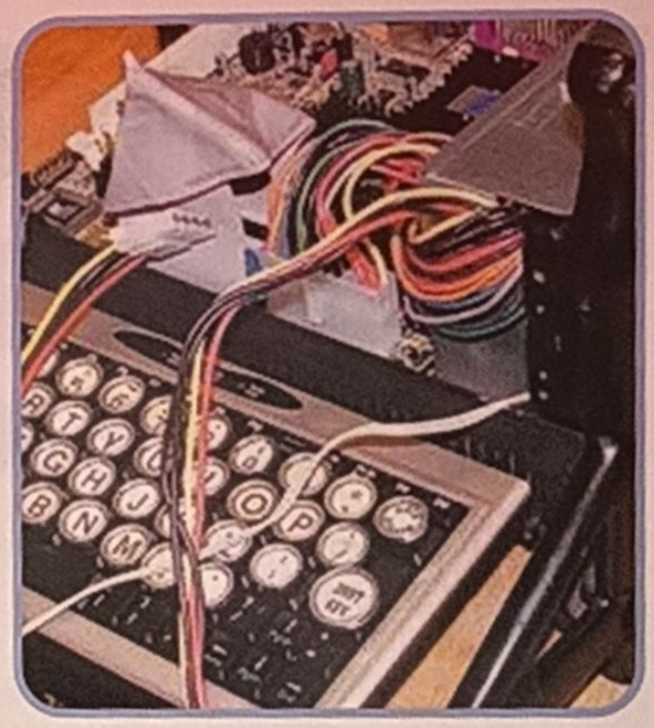
www.total.net/~fishnet

Fantastična stran **For Sale By A Mental Patient** se zadnja tri leta ne obnavlja več. Bodimo iskreni – tako ali tako je nikoli niste obiskali. V čem je finta? Dečko je stran obnavljal iz mentalne ustanove. Prodajal je stvari na dražbah, na primer: "Poln dostop do okuženih delov moje banane!!". Izklicna cena je bila: "Poln dostop do Wichite, Kansas." Najboljši ponudnik dobi: "Popolnoma brezplačno možnost obiska, fotografiranja ali buljenja v Okužene dele moje banane KADAR KOLI želi!!". Drugi predmeti, ki so bili na prodaj, so vključevali: "Kaj vidim, ko pomežiknem," Metallico, srbeče koleno in 12:17 popoldne. Odlično spisana stran je obstajala dovolj dolgo, da nam je ponujala kar nekaj ogledovanja razbitih izložb.

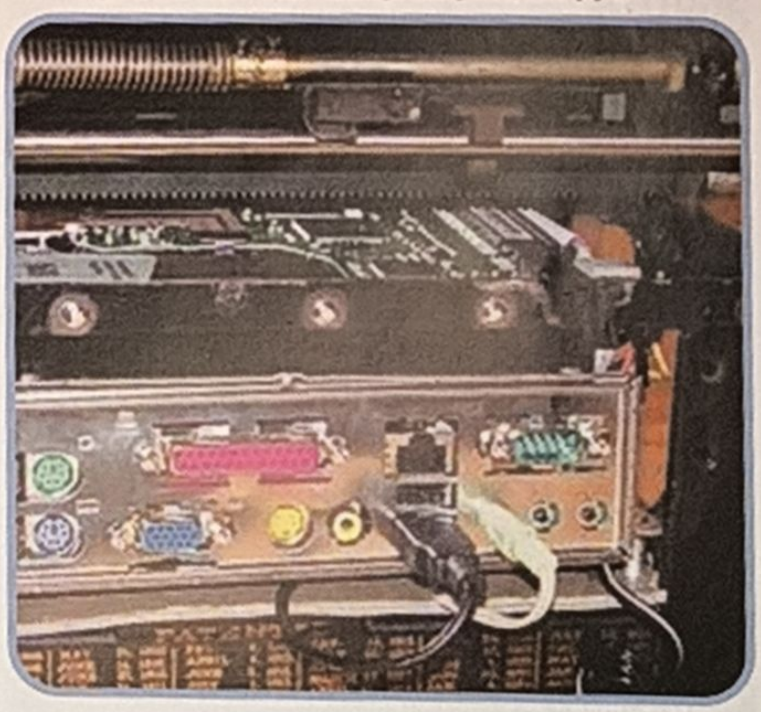
Mod meseca

Klasični pisalni stroj Underwood No. 5, spremenjen v klasičen modificiran PC.

To kar gledate, je precej dragocen starinski pisalni stroj, ki sliši na ime Underwood No. 5, ne glede na to, da se vsem introvertiranim prebivalcem sveta modifikacij morda ne zdi čisto nič posebnega. Prvi pisalni stroj te vrste je bil izdelan junija 1924, marca 2004 pa ga je Joel Zahn iz Britanske Kolumbije v Kanadi otrebil. V zarjavelem ohišju sedaj domuje osnovna plošča mini-ITX, ljubeče opremljena s 533MHz čipom. Tipke je Joel odžagal in jih pritrdil na Mini-USB tipkovnico. Optični pogon je spretno spravljen na dnu ohišja. Ko so bile vse komponente na mestu, je Joel previdno prestavil vse preostale dele Underwooda in poleg njih vgradil 13-vatne zvočnike. Najbolj zanimiv pa je zadnji dodatek modifikaciji, in sicer brezplačen program Home Typist, ki proizvaja zvoke pisalnega stroja medtem ko tipkate. Oglejte si **www.mini-itx-com**.



V starih časih so ljudje menda komunicirali s črkami in besedami. Namesto z običajnim zavijanjem "Britneee".



Kot vse običajne računalnike, tudi tega napajajo miši in mravlje. Ali pa zobci in sir? Uh... nekdo je tukaj zelo, zelo pijan.

FHM

Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je slovenska različica največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine). Nikola je strojno opremo in igre zamenjal za seksi dekleta, nasvete za boljši seks in šokantne zgodbe. Počastite se torej z izvodom FHM-ja.

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v tretji številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotni program in vtičnike.

Kristalna krogla

Prihodnost je tukaj. **Aljoša Hancman** je že potisnil nos vanjo...

Drage zvezde

Nadgradnja space shuttla je lahko predraga za Naso.

NASA TRDI, DA BO NADGRADNJA SHUTTLA STALA VSAJ 500 MILIJONOV DOLARJEV

Mogoče mislite, da je nadgradnja vašega računalnika trikrat letno drag hec, a pomislite ob tem na pobe pri Nasi, ki morajo nadgrajevati svoje vesoljske ladje. Na risalnih deskah ni novih načrtov, zato bo moral 20 let stari space shuttle še nekaj časa leteti tak, kot je. Po nesreči Columbie ima Nasa še tri shuttle, ki pa ne letijo, ker se inženirji trudijo ugotoviti, kako naj jih prenovijo in izboljšajo varnost. Nasa trdi, da lahko nadgradnja enega shuttla stane tudi do 500 milijonov dolarjev letno, v ta znesek pa sploh niso všteti dodatki, kot so kapsule za zasilno izstrelitev ali prenova raket. Razen tega enota za sestavljanje plovil v Kennedy Space Centru nujno potrebuje novo streho, ki bo stala 16 milijonov dolarjev. Medtem ko se glavce na Zemlji praskajo po skalpu in poskušajo ugotoviti, kako bi dobili denar, pa na mednarodni vesoljski postaji čaka ekipa le dveh astronavtov. Rusko starajoče se vesoljsko plovilo Sojuz je vse, na kar se lahko zanesejo, delo na prvi mednarodni orbitalni bazi pa kar noče biti zaključeno. Astronavti prav tako razmišljajo, da bi opustili Hubblov teleskop, ker preprosto nimajo denarja, da bi lahko šli do njega in izvedli osnovna popravila in vzdrževalna dela. Naenkrat se nam stari GeForce 4 v službeni pisarni ne zdi več tako hudo slab...

www.cnn.com/TECH/space

Združene države verjamejo, da bi moral biti pristanek na Marsu cilj človeštva, a bodo stroški šli v miljarde dolarjev.

DIAMANTI SO VEČNI

To je mogoče čisto res. In čisto verjamemo, da so najboljši prijatelji deklet. A tako velikega diamanta ne vidite vsak dan - odkrit je bil največji diamant v galaksiji. Gre za deset milijard trolijonov trilijonov-karatno pošast, ki jo je pred kratkim opazila ekipa, ki dela v ameriškem centru za astrofiziko Harvard-Smithsonian. Sanje vsakega draguljarja se skrivajo svojih 50 svetlobnih let oddaljene od Zemlje, v ozvezdju Centaver, z oznako BPM 37093. Za primerjavo: največji zemeljski diamant, Afriška zvezda, je imel 530 karatov. BPM 37093 meri 4.000 kilometrov in je stisnjena ogljikova usedlina mrtve bele pritlikavke. Znanstveniki predvidevajo, da bo čez pet milijard let tudi naše sonce izgorelo in postalo bela pritlikavka, v naslednjih nekaj milijardah let pa se bo kristaliziralo in postalo podoben gigantski diamant v centru našega sončnega sistema.

www.redinova.com

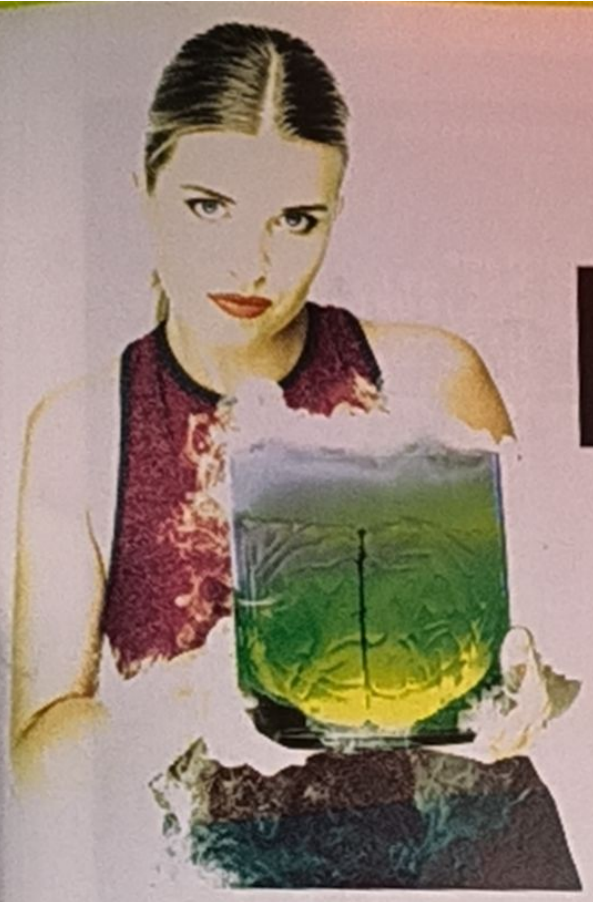
Za karambole

Vaš avto bi se lahko naučil uporabiti telefon v stiski.

Vaša ljuba kočija brez konja bo mogoče kmalu opremljena z novo varnostno napravo: z vgrajenim mobilnim telefonom, ki bo samodejno poslal sporočilo policiji, če boste udeleženi v prometni nesreči. Raziskovalci Evropske komisije, strokovnjaki za transport pri ERTICO in Renault testirajo sistem, imenovan E-merge, ki bo nameščen pod armaturno ploščo in povezan s senzorjem, ki aktivira zračno blazino. Če avto zadene v kar koli, sistem pošlje tekstovno sporočilo intervencijskim službam (v lokalnem jeziku) in jih obvesti, da se je zgodila nesreča. Enota GPS bo napravi omogočala pošiljanje točne lokacije nesreče. *New Scientist* poroča, da lahko naprava E-merge pošlje celo podatke o modelu, letniku in barvi vozila ter registrski številki, vključno s smerjo, v kateri je vozi potovalo v trenutku, ko je izgubilo nadzor (kar je lahko v veliko pomoč pri rekonstrukciji nesreče). Policijski avtomobili v Veliki Britaniji bodo med prvimi, v katerih bo preizkušena ta nova tehnologija, pri Renaultu pa menijo, da lahko z njeno pomočjo rešijo tudi do 6.000 življenj na evropskih cestah.

www.newscientist.com

Če so udeleženci še vedno pri zavesti, se lahko s policijo pogovarjajo preko mikrofona.



Kisli možgani

Pozor, našli ste rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. Inti
Trtica

Trtica je "krneki". To je to. To je opis. Jupidupidu, še ena zmaga za Mraza, grem si jaz zdaj domov pazduho krtačit. Urednik: "Kam, sužnj? Zakaj nisi na verigi, tako kot vsi ostali?" Ampak, vaša gnada. Urednik: "Kaj? Dobro veš, da nimaš dovoljenja, da me naslavljaš v ednini!" Ampak, vaše gnade, jaz sem opis končal. <Uredniki dolgo, strogo izpod obrvi zrejo v 8,25-palčni monitor na vrhu kartonaste škatle, katere naloga je biti miza meni, ubogemu ničvrednežu.> Uredniki: "Da se mi to nanosekundo vkleneš nazaj in končaš svojo nalogo tako kot je treba, ti... ti... pol človek pol nič. Nisi vreden, da bi se mi rignilo po tebi." Razumem. Uredniki: "Ne spravljaj me v smeh, ampak naj ti bo, kazen bo mila – dva meseca boš jedel samo boršč in pil majonezo!" Aaaaa, milosti, milosti!

Je pa čisto res, če je kakšen del našega telesa "krneki", potem je to trtica. Sploh ne vem, zakaj je bilo treba čisto lepo zvenečo besedo potrošiti za ta zaključek hrbtenice, ki nikomur in ničemur ne služi. Slovenski jezik bi čisto lepo shajal brez naziva za ta skupek vretenc. Najdite mi slovensko pesem, v kateri se enkrat samkrat uporabi beseda trtica. Edina publikacija, ki jo vsebuje, je Slovar slovenskega knjižnega jezika. In *PCFormat*, seveda, ampak mi ne štejemo, ker vsebujemo med mnogimi učenimi besedami tudi takšne, kot so "gmireh", "grehneh" in "genge". Dvomim, da imajo bušmani besedo za ta "del telesa", če se lahko darežljivo izrazim, in so čisto mirno preživeli do danes. Če ne štejemo napadov ljudožerskih levov, ki sicer nimajo s trtico nobene zveze.

Ampak, pazite zdaj na te preroške besede: Ne izključujem možnosti, da se bo nekoč razkrila vsa modrost Vsemogočnega Stvarnika in bo ravno zavoljo nekoga trtice planet Zemlja rešen pred apokalipso. Morda ravno zato tako neopazno ždi v ne najbolj elitni četrti našega telesa – tam noben hudobec ne bi iskal česa nevarnega ali celo pogubnega za njegov zlobni načrt. In ko bo prišel dan Velikega Razkritja in bo trtica rešila dan, bodo ljudje rekli: "Ahaaa, zato je ta stvar tukaj, seveda." Morda se bo isti usodni dan pokazal pravi pomen še katerega izmed ostalih, nikoli uporabljenih organov. Kot sta, na primer, slepo črevo ali pa srce našega urednika. Kdo bi vedel?

Zdaj pa grem jaz na zasluženo porcijo borščа in majoneze. Morda mi bo kakšna milostljiva duša v uredništvu odstopila tudi kakšno kepo ne preveč s plesnijo obraščenega kruha.

Barva Sveže odstranjena – krvava, očiščena – koščena
Položaj Severno od Dan(s)ke
Ziom Štiridesetkrat bolj boleč od vlečenja nosnih kocin v zadrgo
Na spletu www.ncemi.org/cse/cse0906.gif
Testiranje omogočila Spina Ex Corpus Mrazi

61% "Zaenkrat neuporabna reč, ampak trtica bo nekoč rešila svet, zapomnite si moje besede."

IZOVITE MRAZA Odpravite se na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in vržite Gregorju kost, ki je ne bo mogel prežvečiti.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Toplomer :p
Jah, mi smo kupli (familija) en nov toplomer. Navodila ma v dveh jezikih. Zdej pa pazi to foro:
ENG:
The battery mark [slikca znaka] is the sign for battery replacements.
(spodi so še navodila za baterijo zamenjat)
SLO:
Kadar se na indikatorju baterij pokaže znak [ista slikca kot prej], lahko kupite nov termometer, ki vam bo zdržal tako dolgo kot ta.
Tole bomo pa nekam mejla!"
Avtor: Siegmund

Nagradna igra Dezinformator
Mogoče je pa kartonasta *PCF* čestitka z vodnim hlajenjem na baterije?
Ah ne, verjetno je banana s prototipom *PCF Dezinformatorja*?
Ah, pol pa nič, če ne uganem...
Avtor: Algamonster

Pomagajte izbrati ime za glasbeno skupino
-med nogam brez
Avtor: hamax

Kako se počutite?
Matematko smo pisal-če bo šus se vidmo čez kake 3 mesce, ko mi bo mama vrnala zaplenjeno tipkovnico.
Avtor: LaChupacabra

Avsenik vs 2pac
Avsenik, se razume. 2pac nima za senf, hehe.
Avtor: eXtremer--

Fwd >> Fwd

Barbara je tokrat prejela najboljše verižno pismo vseh časov, ga razposlala vsem, ki jih pozna in zdaj še vam mori z njim. Dober tek.

Zdravo, jaz sem Branimir in trpim za groznimi občutki krivde, ker ne pošiljam naprej 50 milijard zafukanih verižnih pisem, ki mi jih pošljejo ljudje, ki dejansko verjamejo, da bodo s tem neki šest letni punčki iz Albanije z joško na čelu pomagali zbrati dovolj denarja, da si jo da kirurško odstranit, preden jo njeni kmetavzarski starši prodajo potujočemu cirkusu.

Ali resno verjamete, da bo Bill Gates dal vam in vsem ki jim pošljete "njegov" E-mail, 1000 dolarjev??? Ali ste res tako neumni?

"Oooo, poglej, če grem do konca tega mail-a in si zaželim željo, bom jutri pokavsal prvo manekenko, ki mi prav jutri prekrižala pot!"

Kakšen kup dreka!!!

Mogoče bodo ponoči k meni prišli hudobni škrati verižnih pisem in me posiljevali v spanju, ker nisem naprej poslal verižnega pisma, ki ga je prvi poslal Peter leta 5 našega štetja in je prišlo, k nam z prvimi misijonarji preko morja!

Kurc jih gleda!!!

Če že nameravate kaj "poslat naprej", mi pošljite vsaj kaj približno zabavnega. Videl sem že vse tiste: "pošlji to desetim svojim najbližjim prijateljem, in ta ubog, pomilovanja vredna človek, bo čudežno dobil par tolarjev od nekega vsevedneža, če se to pismo pošlje devetdesetkrat!"

Pa dol mi visi!!! Pokažite malo inteligence in razmislite k čemu dejansko prispevate, ko pošiljate takšna verižna pisma. Najverjetneje zgolj k vaši lastni nepopularnosti.

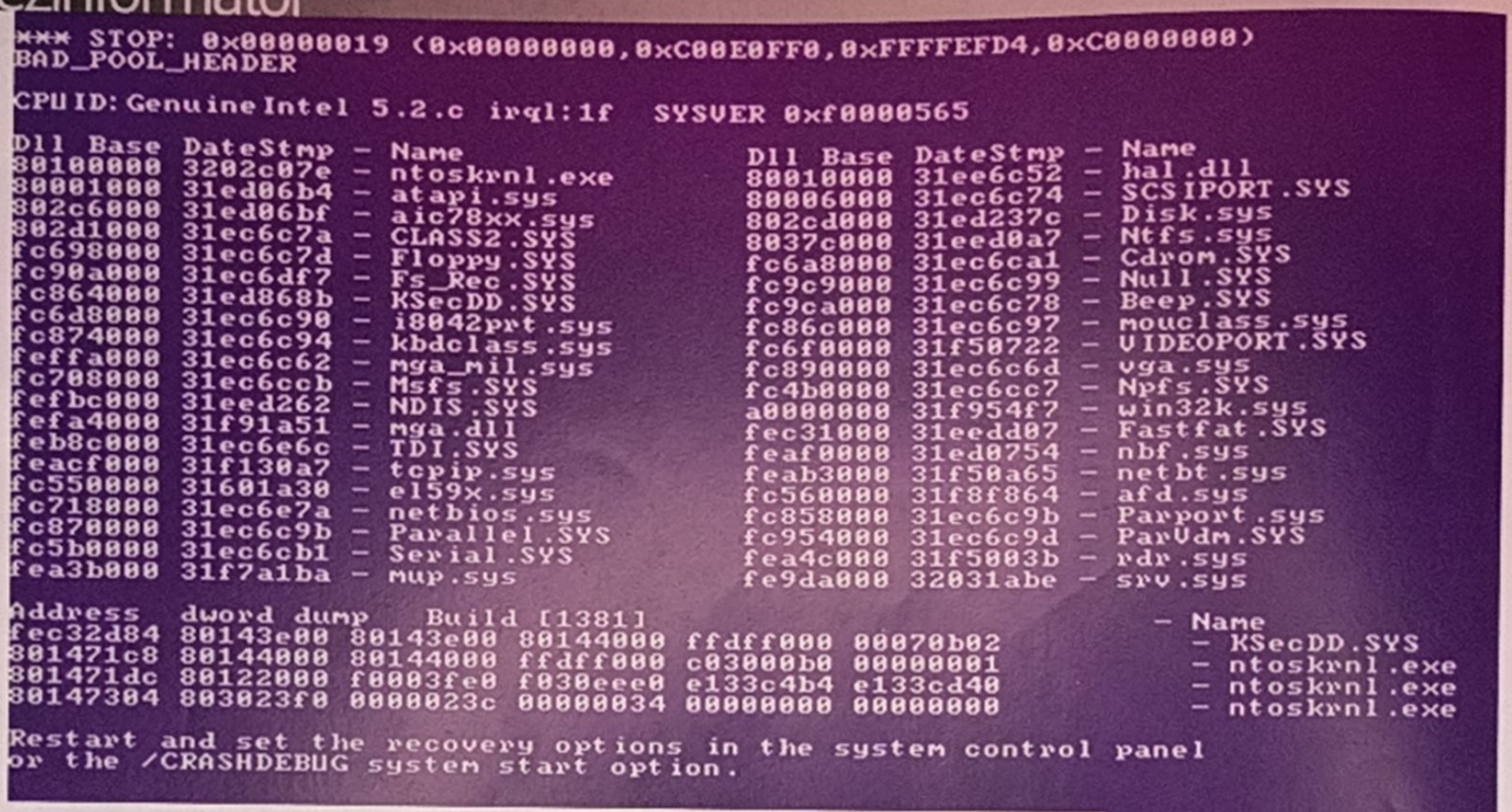
In bistvo; če prejmete verižno pismo, ki vam grozi da boste nesrečni ali nepofukani do smrti, ga zbrišite. Če je smešno ga pošljite naprej. Ne razkurite folka, z nepotrebnim deljenjem občutka krivde, ker ne pošiljajo naprej verižna pisma o gobavcu iz Afrike, ki nima zob in je privezan na rit mrtvega slona že 27 let in čigar edino odrešenje so tisti tolarčki, ki bi jih prejel, če bi poslali naprej to verižno pismo.

Zdaj pa pošljite to vsem, ki jih poznate!

Drugače se bo jutri vaše spodnje perilo spreobrnilo v mesojedo in zaužilo vaše genitalije.

Lep pozdrav.

P.S. Pošljite mi jurja!



Golden Classics: BSOD

TEKSTOVNA PUSTOLOVŠČINA Tudi tej izjemni umetnini smo dali še eno priložnost in ji dovolili, da nas je popeljala še na en krog nepozabne zabave in osupljive frustracije.

Založnik Microsoft Razvijalec Neznan

Kdo pa ne pozna te klasične mojstrovine, zaradi katere med delom na računalniku držimo roke na tipkovnici zmeraj v pripravljenosti, da pograbijo čarobno kombinacijo tipk **[Ctrl]+[S]**?

In medtem ko se *BSOD* ne more ravno hvaliti z grafiko ali zvokom, mu je vse oproščeno zaradi čudovito grozljive nelinearnosti in nepredvidljivosti. Oboje je izpeljano do te mere, da že srhljivo spominja na igranje proti človeškemu nasprotniku.

In res – delo z vašim osebnim računalnikom postane prava kultna izkušnja, saj nikoli ne veste, kdaj bo udaril. Ali bo to pred shranjevanjem ali po shranjevanju? A sem že omenil da je BSOD do konca odtrgana in nepredvidljiva pustolovščina? Potem lahko namreč stavite, da bo udarila sredi shranjevanja, saj so po interpretaciji založnika lasje tu zato, da se pulijo.

Pravi test vzdržljivosti pa *BSOD* organizira ob "naključnem tednu". "Naključen teden" namreč pomeni tisti teden v mesecu, ko še posebej velikokrat udari. Udari pa po vseh:

- upokojencih s 486/66, 32MB RAM-a in zilijon nameščenega spywara;
- mlajših bratcih s nadomestki za pisalne stroje Chinatech 9000FX PRO All-In-One;
- kakor tudi po level 25 DX programerjih s pohitrenimi AMD-ji, zamrzovalniki, speljanimi skozi računalo in Tipkovnico Hitrega Pisanja +2 (to hit: 7).

In pene veselja in radosti na ustih bodo kazale absolutno navdušenost nad igranjem *BSOD*. Še posebej kadar vas po urah in urah pisanja seminarske naloge ali službenih opravkov presenečene pozdravijo z: "Vaše delo je morda izgubljeno. Pritisnite preslednico in morda boste lahko shranili podatke. Lahko pa počakate, stojite poleg tega zaslona do ranih jutranjih ur in upate, da bo *BSOD* izginil in se bo pojavilo vaše delo. Kombinacija **[Ctrl]+[Alt]+[Del]** bo morda delovala, ali pa tudi ne".

Ah, sladka negotovost! Torej glede na častitljivo starost, ki jo je *BSOD* dočakal, mu lahko očitamo pomanjkanje vrhunske grafike

> **STRAŠLJIVA, Z EMOCIJAMI NABITA RELIGIOZNA IZKUŠNJA**

današnjih dni in malce bolj dodelanih zvočnih učinkov, vse ostalo pa je še zmeraj na mestu. Pekoče manjka le nekaj dobrot, katere je založnik *BSOD* obljubil že pred leti, ko je Ballmerjeva javnomnenjska raziskava med strankami pokazala da je ljudi, ki v službi strmijo v *BSOD*, veliko več kot tistih ki igrajo pasjanso, kakor tudi od tistih, ki med službenim časom nalagajo nepregledne količine XXX materialov. "Zato," je vzhičeno razlagal Ballmer, "smo končno ugledali potencial, ki se skriva v *BSOD* in bomo svojim partnerjem in strankam omogočili popolno prilagoditev in podporo različnim temam. V primerjavi s statičnim *BSOD* bo to prava pravcata revolucija".

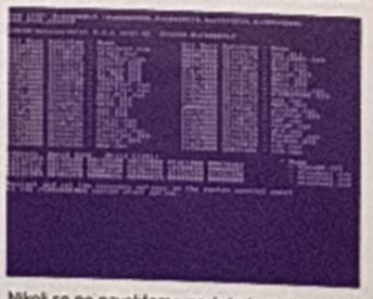
Toda revolucija se ni zgodila, nov in posodobljen *BSOD* ni nikoli uzrl luči dneva, tako da stari še zmeraj nepremično in žalostno zre v nas, mi pa z enako frustracijo nazaj.

PCD

Prej in pozneje

Veliko truda je bilo vloženega v podrobnosti.

Hal2000.dll je izvedel neveljavno operacijo v modulu Dave.sys in bo zato prekinjen...



Nikoli se ne naveličamo poslušati zgodb o Kernelu in njegovih dogodivščinah.

Min P60 16Mb RAM

Opt P90 32Mb RAM

Večigralstvo Napravite posnetek zaslona in primerjajte s prijatelji

Na spletu www.bluescreenworship.com

79% "Dokaz, da nasilje ni edina možnost"

Nagradno vprašanje KAJ POMENI BSOD?

Se čudite da je bilo zastavljeno tako zelo enostavno vprašanje? Nikar. Vse "dobre", "bogate" in pregrešno drage nagrade so bile dodeljene nagradni igri prejšnjega meseca, kjer je bila vaša naloga resnično težka (poglej sosednji okvir). Tako smo pri Dezinformatorju za ta mesec bili prisiljeni v brutalno beračenje za drobtinice nagrad. Odgovor nam lahko posredujete na Dezinformatorskem odseku naše spletne strani.

V opomin!

Prejšnji Dezinformator vam je postregel z brutalno težavno nalogo. A vemo, da jo boste zmogli. Če ne bi imeli zaupanja v vaše sposobnosti, vam je niti ne bi zaupali. Da se boste s pripravljanjem odštekano-resnih dizertacij laže spopadli, smo pripravili motivacijske pakete, ki jih bomo podelili najboljšim. Nagrade bodo primerne težavnosti naloge (igre, strojna oprema...). Kaj še čakate, časa ni več veliko!

S čim se pa ti najrajši igraš?

BOF
Building Of Fun

BOF, BTC City, Ljubljana / BOF, TC Supernova Kranj / BOF Maribor

Bodi bof!

Brezžična miška in tipkovnica CANYON
CN-RF 1

6.990 sit

- radijsko vodena optična miška
- slovenski nabor znakov
- priložene baterije

Brezžični usmerjevalnik CANYON
CN-WF 506

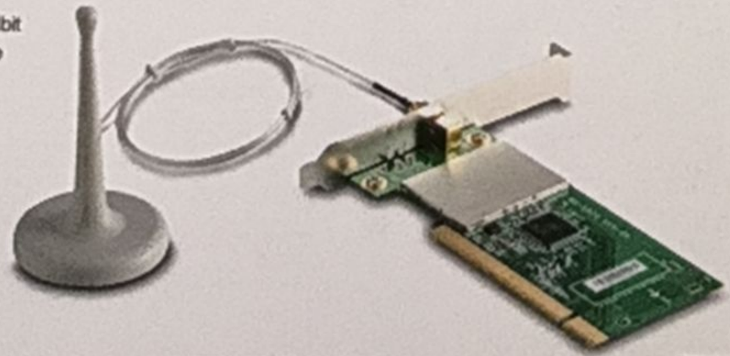
14.990 sit

- 802.11b, 11Mbit
- 4port 10/100Mbit
- 2 leti garancije

Brezžična PCI mrežna kartica CANYON
CN-WF 509

4.990 sit

- 802.11b, 11Mbit
- 2 leti garancije



Brezžična PCMCIA mrežna kartica CANYON
CN-WF 502

4.990 sit

- 802.11b, 11Mbit
- 2 leti garancije

i svetovanje

Najboljše za vaš dom in žep.

Ob tako obsežni ponudbi, razstavljeni v prodajnem prostoru centra BOF, je verjetno težko izbrati najprimernejši televizor, glasbeni stolp, računalnik in ostalo opremo za vaš dom. Naši svetovalci vam bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti pomagali do pravega izbora, ki bo povsem odgovarjal vašim potrebam, željam in zmožnostim.

dostava financiranje montaža inženiring

PISARNA DOMA PRENOSNIKI ZABAVA DOMA OSEBNA NEGA KUHANJE BELA TEHNIKA CD DVD **www.bof.si**

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 23 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 23 / BOF, Tržaška 7, Maribor

DARILO!!!

Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE SYSTEMS preizkusnimi programi

www.pcplus.si

PCplus®

PCplus TEHNIČNA PODPORA
090 71 70 (klic je plačljiv)

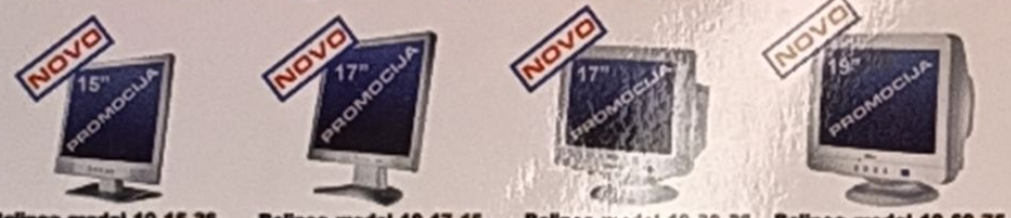
PCplus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno povzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	i-net	e-office	e-m@chine	g@mer TV Tuner	m@gic TV Tuner	Dream m@chine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.4 GHz	AMD Athlon 2000+	Intel® Celeron® 2.6 GHz	Intel® Pentium® 4 2.8 GHz	AMD Athlon XP2600+	AMD Athlon XP 3000+	Intel® Pentium® 4 2.667 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4S533-MX	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X-X	Asus A7N8X-X	Asus P4PE-X
Pomnilnik:	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	---	---	---	---	CD-RW		---
DVD pogon	DVD	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD	DVD+/-RW	DVD+RW
Grafika:	integrirana	integr. GeForce4 MX + AGP	integrirana	integrirana grafika	Radeon 9200SE 128MB DDR TVO	GeForce FX5700 256MB , VO, DVI	Radeon 9200 256MB DDR TVO
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	87.900,-	109.900,-	109.900,-	144.900,-	139.900,-	219.900,-	209.900,-

Belinea

Super ugodne promocijske cene!



Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-

Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
99.900,-

Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
26.900,-

Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

Hansol

720E/730E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Max. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0.28mm
28.900,-

730ED
Ločljivost:1024x768/85Hz
Max. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0.24mm
32.900,-

LCD TV - HW1710
TV tuner, Stereo zvočniki, Teletext
Ločljivost: WXGA 1280x768
Svetilnost: 450 cd/m²
Kontrast: 350:1
199.900,-

NEC / MITSUBISHI

Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024 / 76 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
114.900,-

Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki
179.900,-

Diamond plus 93SB
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
75.900,-

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
199.900,-

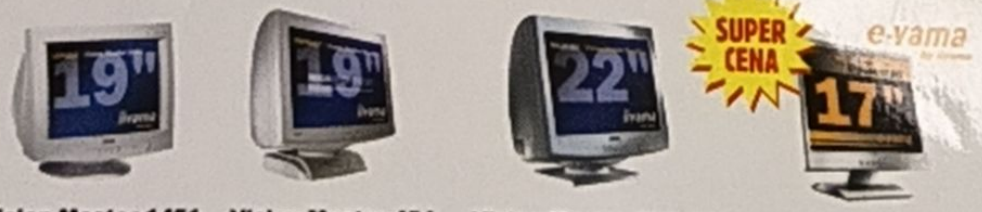
PINNACLE SYSTEMS

STUDIO PCTV
PCI TV sprejemna kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext
15.900,-

STUDIO 9
Programska oprema za najenostavnejšo kvalitetno domačo obdelavo videa
25.900,-

AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon, osvetljen LCD prikazovalnik, slušalke, equalizer
23.900,-

iiyama



Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Vision Master PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
159.900,-

17JN1
Ločljivost: 1280×1024
Velikost pike: 0.264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
~~115.900,-~~ 99.900,-

NEC

VERSA C160
LCD zaslon 15,1"
AMD Mobile Athlon XP 2200+
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem
LAN, Firewire
269.900,-

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

Nižje cene projektorjev!

NEC VT 46

Domači kino

LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

~~269.900,-~~
243.900,-

NEC VT 460K

LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1800 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

~~349.900,-~~
309.900,-

NEC VT 560

LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768,
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

~~414.900,-~~
353.900,-

PCplus

Akcija!

Prenosnik PCplus
LCD zaslon 15,1"
Intel Celeron 2,6 GHz
Spomin 256MB, 40GB disk,
Combo CD-RW/DVD
modem 56k V90
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, Lan 10/100
TV-out (S-video), Li-Ion baterija
Programa Nero Burning ROM + Power DVD

+ DARILO: DVD PCPlus s 5 licenčnimi igrami, operacijskim sistemom Linux, pisarniškim paketom OpenOffice.org in preizkusnimi programi Pinnacle

249.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Centri Interspar

Quelle kataloška prodaja

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
DRMOŽ: 02/741 16 09

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 12
TC Ljubljana: 01/52 09 822
TC Rudnik, LJ: 01/23 0[illegible] 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si